Constantine › Altered Beast › Mercenarios › GT4



Nº 27 · Febrero 2005 · www.elcorteingles.es

Star Wars
Caballeros de la Antigua República II

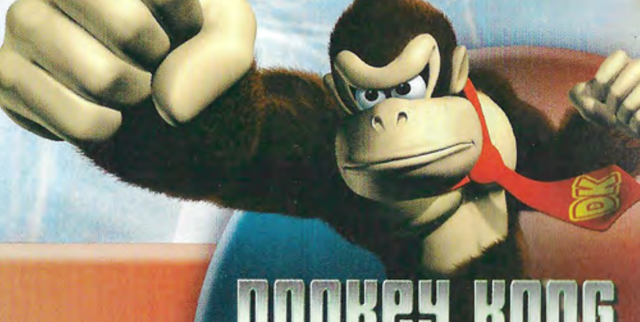
Ace Combat 5
Batallas aéreas

King of Fighters
Máximo impacto

UEFA Champions League
Copa de campeones



Shadow of Rome
Sangre y arena



Donkey Kong
Por partida doble


KONAMI
MISSION:
SURVIVE
the fear | the pain | the fury | the sorrow | the end
METAL GEAR SOLID 3
1964
"KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
"♣" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Inc. All rights reserved.
3 ! MGS3 SNAKE EATER
METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID® and SNAKE EATER™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, Inc. ©1987 2005 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN.
WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GS
WWW.METALGEARSOLID.COM
PlayStation®2
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER
LA GUÍA OFICIAL
METAL GEAR SOLID 3
La guía oficial ya está disponible.
PlayStation®2
KONAMI
METAL GEAR SOLID 3
16+

FEBRERO 2005



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé
Diseño y Maquetación:
Raúl Blázquez
Colaboradores:
Chema Antón, David Sanz, Galibo, Hal
Daniel Blázquez (maquetación)

Producción:
Jacobo Rufete, José Ángel Bermejo
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Avenida Gráfica
Depósito Legal:
M-43083-2002



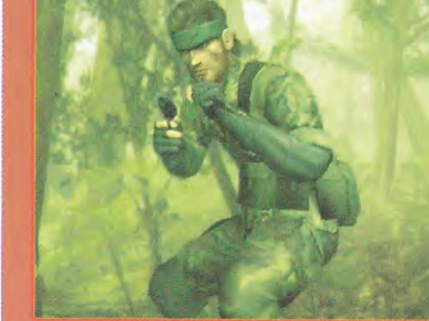
Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.

La llave virtual

Es cierto que nos repetimos, pero es imposible sustraerse a la extraordinaria acogida que las novedades videojugueteras han tenido entre los usuarios, las pasadas Navidades. Hace un año hacíamos lo mismo y por fortuna no parece que la creciente evolución del sector vaya a remitir en similares fechas futuras. Desarrolladores y distribuidores han ofrecido grandes productos y los jugones, como no podía ser de otra manera, han respondido. De todos ya es sabido el pelotazo de «San Andreas», a pesar de que algunos han querido aguarle la fiesta y enviarlo a la hoguera por su supuesta perversión de almas, olvidándose que es un juego calificado para mayores de 18 años. No es cuestión de entrar al ruedo de la polémica, pero no nos cansaremos de insistir que el videojuego es el sector más regulado de los dedicados al entretenimiento. Ahí está el código PEGI que observa los contenidos de los videojuegos con un sistema de clasificación por edades comprensible y visible en las carátulas, para que el comprador no tenga duda de qué es lo que se está llevando a su consola. Hay que tener también en cuenta que los videojuegos van dirigidos a un público amplio y no sólo a niños. Tanto es así que el 40% de los jugadores es adulto y la edad media es de 22 años, según un reciente estudio realizado por KFG para ADESE. Quizá haya que ponerse aún más las pilas para aumentar la difusión de esta información y llegue a todos un mensaje nítido, sin interferencias. Lo cierto es que son bastantes los medios (incluido Megaconsolas, claro) que desde hace un tiempo ofrecen espacios donde se explica los fines del código PEGI. Pero si hay que empujar más se hará, para que cuando adquiramos esos juegazos, que ya nos llegan, sepamos que todos podemos estar al volante del velocípedo «GT4» o disfrutar de las extraordinarias aventuras de Snake si tenemos al menos 16 años.



J.M. Fillol



Índice ...
... POR JUEGOS

Nintendo y Sony pugnan por la "tarta" portátil

LLEGAN LAS NUEVAS CONSOLAS

Nintendo ya ha confirmado la fecha de lanzamiento de su nueva consola portátil, Nintendo DS, para el 12 de marzo. Esta nueva consola se caracteriza por disponer de dos pantallas, lo cual abre nuevas posibilidades de diseño a los desarrolladores. Una de las dos pantallas es táctil, lo que permitirá a los jugadores interactuar directamente con los juegos. Además, la Nintendo DS dispone de un micrófono con tecnología de reconocimiento de voz y funciones inalámbricas para jugar en red. Su precio rondará los 150 , y ya se han anunciado una amplia gama de títulos entre los que se incluyen un remake de «Mario 64 » (el legendario juego que consolidó la era 3D en las videoconsolas) y un nuevo «Wario Ware» que aprovecha al máximo las posibilidades de la pantalla táctil, entre otros. Además, Nintendo DS es compatible con toda la librería de juegos de GameBoy Advance.

Sony contraataca

Por su parte, Sony prepara su propio dispositivo portátil, la Sony PSP, que presenta una pantalla de gran tamaño, potentes gráficos en 3D y la posibilidad de reproducir música y películas. Aún no se sabe la fecha exacta de su lanzamiento ni el precio, pero los analistas estiman que éste último será muy competitivo para rivalizar con la consola de Nintendo.



Look fantástico para la "Gran Guerra"

SHADOW HEARTS: COVENANT

Hace tres años, «Shadow Hearts» sorprendió a los amantes del rol por el particular uso de entornos prerrenderizados y la gran interactividad en los combates. Ahora Midway Games Inc. retoma para PS2 el hilo de su historia con «Shadow Hearts: Covenant» y nos vuelve a situar en una fantástica visión de la I Guerra Mundial un año después. El resultado es otra estupenda propuesta que mezcla estrategia basada en turnos y elementos RPG. Los jugadores se encontrarán con complejos y ricos personajes, impactantes batallas y una extraordinaria potenciación del Judgment Ring. Éste sistema de combate no sólo permite elegir a los personajes que queremos llevar a la batalla, sino también determina el resultado final de la misma conforme a la velocidad y exactitud del jugador.

Cold Fear: los pelos como escarpias

EL BARCO DEL TERROR

Un barco a la deriva. Un guardacostas, Tom Hansen, que acude al rescate. Aparentemente a bordo no hay nadie. ¡Tu tía en pañales! ¡Aquello es un infierno! Los tripulantes aparecen asesinados, sale de su escondrijo un comando de mercenarios con más mala leche que los Matamoros y encima ¡está plagado de zombis! La cosa pinta terrorífica, ¿no? Pues todo esto y más en «Cold Fear», un survival-horror que llegará en marzo a PS2 y Xbox a base de sustos y mucha acción. Para que no pienses que vas al matadero, contarás con un montón de armas de fuego y un sistema para seleccionar la parte del cuerpo de tus enemigos que quieras disparar. A destacar también una espeluznante ambientación y una banda sonora cañera que incluye temas de cantantes como Marilyn Manson.



The Punisher
EL JUSTICIERO

El terror de los criminales, «The Punisher», ya está a la vuelta de la esquina y avisamos que la benevolencia no es una de sus virtudes. Muy al contrario, desde que asesinaron a su familia, le domina su sed de venganza sin reparar en utilizar cualquier método por muy salvaje que sea, como quemarles la cara a los "chorizos" en los interrogatorios o directamente darles el "pasaporte" lanzándolos a una trituradora. A través de 12 oscuras localizaciones y 70 niveles (diseñados con enorme calidad gráfica), y empuñando un arsenal de tomo y lomo, el conocido personaje creado por la Marvel —el juego se basa completamente en el cómic, alejándose totalmente de la película— nos conducirá por una aventura de acción pura y dura en tercera persona. Además de disparos, peleas y persecuciones, nos toparemos con héroes de otro "talante", como DareDevil o Iron Man. El genuino imperio de la ley de "El Castigador" te espera en PS2 y Xbox.



Mario Power Tennis
MATCH BALL

Quien crea que el tenis es aburrido, que esté atento a la próxima propuesta de Nintendo para Game Cube. En «Mario Power Tennis», los más carismáticos personajes de la compañía nipona, encabezados por el zascandil Mario, podrán verse las caras en partidos la mar de "enrollados". Bajo un clásico estilo arcade y unos gráficos relucientes, disfrutaremos de encuentros individuales y dobles, con 10 personajes y canchas a elegir. Como no podría ser de otra manera, nuestro estilo de juego se podrá adornar con golpes especiales, además de tener la posibilidad de recoger ítems que nos ayudarán a mejorarlo e interactuar con el escenario. Diferentes modos de juego y variados minijuegos completan esta divertida invitación a pillar la raqueta desde finales de este mes.

TOP TEN VENTAS



1. GTA SanAndreas — PS2
2. PES 4 — PS2
3. NFS Underground 2 — PS2
4. Pokémon Rojo Fuego — GBA
5. FIFA 2005 — PS2
6. Eye Toy Play 2 — PS2
7. Pokémon Verde Hoja — GBA
8. Los Increíbles — PS2
9. Los Increíbles — GBA
10. The Simpsons: Hit and Run — PS2

GRAN TURISMO 4

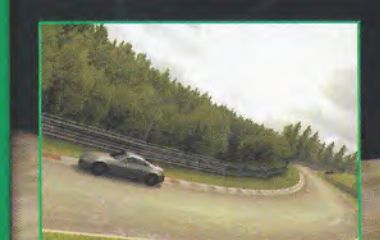
PASO A LA ARISTOCRACIA RODANTE

Se ha hecho de rogar pero mereció la pena: la saga más vendida de Playstation ya ruge con novedades apabullantes.

Que viene, que viene, uh, uh, que viene, que viene. Todo llega jugón, incluso el «GT4», que ya acumulaba más espantadas que "El fugitivo". Si ya has rayado hasta la médula el aperitivo «GT4 Prologue» que Sony nos sirvió el verano pasado, aplaca los nervios porque el 2 de marzo aterriza la aristocracia automovilística por excelencia. Y, como no podía ser menos, viene con el depósito hasta los topes de novedades y caballos de potencia. Sólo una breve enumeración de sus virtudes ya nos pone los colmillos de elefantes y la carne de gallina. A bote pronto, destacan los tres nuevos modos de juego disponibles. Sobre todo el Gran Turismo, cuyo apellido "resort" le viene que ni pintado, ya que nos habilita un garaje más amplio que el Airbus 380 ese, con "ciudades de coches" descomunales, "villa del tunero" para maquear tu carro (¿cómo nos íbamos a perder la tajada tunera?), múltiples áreas y pistas de prueba y hasta un teatro para relajarse con música fina. También tendremos un modo B-Spec muy gestionador y manager que nos permitirá ser el director de tu propia escudería y diseñar la estrategia en carrera; y el curioso y algo "nintendiano" modo fotografía, para tirar carretes y carretes con tus mejores ejemplares en los marcos incomparables que propone el juego. Porque esa es otra: desde Times Square a la plaza San Marcos pasando por cada rinconcito de Japón o Las Vegas, el trabajo de recreación geográfica de Polyphony es simplemente asombroso. Y llegamos a la verdadera chicha del juego: los coches. ¿Qué decir? Pues que la plantilla ha crecido como una familia de roedores australianos, con setecientos modelos de ochenta marcas diferentes a elegir: Pontiac GTO, Chevelle SS, Nissan Fairlady, Chavy SSR... una cuadra de impresión y tentetieso. Pero, ¿de qué sirve tanta máquina si no lleva dentro "el componente humano"? Para que no se diga, esta nueva entrega ha puesto verdadero hincapié en los personajes que rodean el circo rodante, con un nivel de recreación y animación de pilotos, mecánicos y espectadores de sombrerazo. En fin, que el realismo llega casi a su summun. Y de propina, nuevos tests y tutoriales, más modificaciones mecánicas que nunca, "carreras misión" a la carta, volante «GT Force Pro» de estreno... El placer de conducir, como dicen los anuncios.

Así se hizo

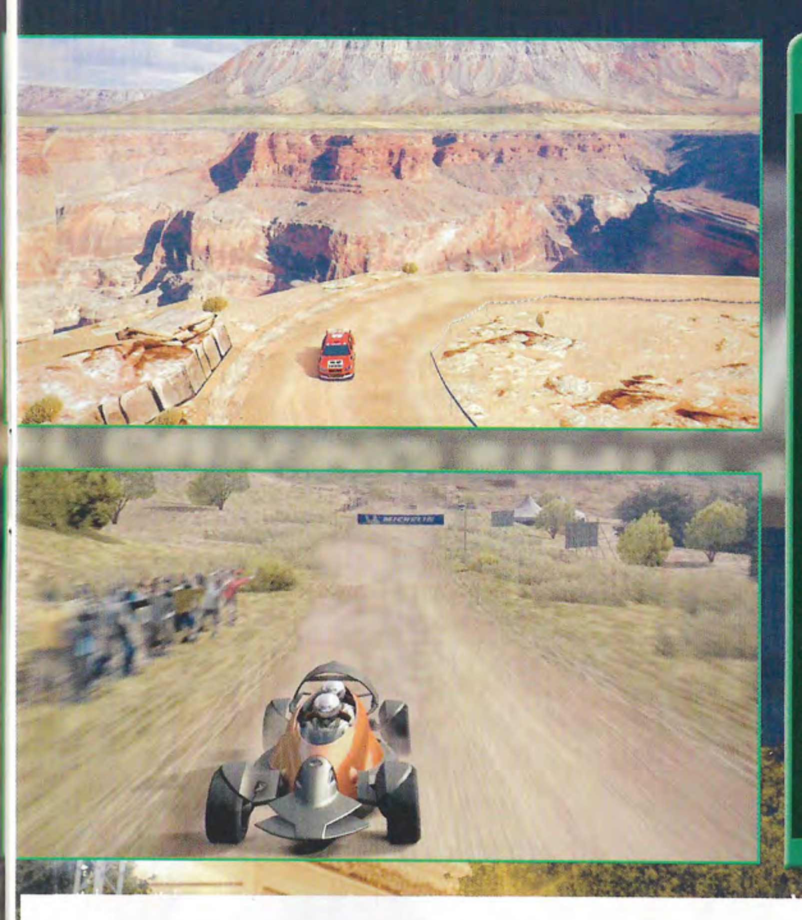
▶ Para hacer realidad las palabras de Kazunori Yamauchi de que «GT4» es un sueño para pilotos y jugadores, sólo hay una manera de obrar: no dejando ripio al azar. Así, el "making of" del juego, vídeo del que podremos disfrutar si acabamos los cinco niveles de aprendizaje, muestra a las claras el nivel de curro y exigencia de los laboratorios Polyphony en su joyita. Prototipos, pruebas sobre el terreno y mil y un perfeccionamientos de FX, niveles de impacto (aunque éste sea su talón de Aquiles) y hasta permisos a las autoridades de Hong Kong para clavar su trazado urbano son las pruebas de este trabajo de chinos.







Cía: Sony **Género:** Conducción **Lanzamiento:** Marzo **Web:** www.us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97328/Site/ **PS2** +3 años



Tira millas

¿Qué sería de un simulador de carreras sin circuitos? Esta afirmación, puro Perogrullo capítulo 1, adquiere toda su intención en el «GT4», ya que tendremos a nuestra disposición medio centenar de pistas prodigiosamente recreadas hasta la última sombra (aunque algunos piden seis o siete sombreados, hala, venga). Por algo sus creadores han elegido como eslogan "el corazón de un viajero", para tirar millas como un condenado. Veamos los mejores circuitos del cotarro: empezamos con los de Japón, con perlas como el Fuji Speedway de los 80, la pista oval Twin Ring Motegi (con casi tres kilómetros envenenados) o el célebre de Suzuka. En Estados Unidos tendremos el de Laguna Seca (a plena luz del día, sin crepúsculos ñoños de anteriores entregas) o el Sears Point Raceway para los más habilidosos. En Europa disfrutaremos del mítico Nurburgring Nordschleife, que con sus 21 kilómetros de eslora y sus 176 curvas es el más duro de roer del globo. Aparte, también tendremos pistas urbanitas como las de Tokyo R246 (de las mejores de «GT3»), el de Seattle, el de Hong Kong (bellísimo), el de Nueva York en pleno corazón de Manhattan o, en fin, los de París (para pasarte a los rivales por el Arco del Triunfo, con perdón), el de Las Vegas de ruleta en ruleta... Ah, y no nos olvidemos de los circuitos naturales: desde el Gran Cañón del Colorado a los Alpes suizos pasando por las arenas de Tahití, las nieves de Alaska y muchos más. Definitivamente, el modo fotero va a ser una idea más que guapa.



TEXTOS: GABRIEL CARMONA

PREVIEW

METAL GEAR SNAKE EATER

Después de dos titulazos como la copa de un pino, la legendaria serie «Metal Gear Solid» llega a su tercera entrega, la segunda en PS2, exhibiendo gráficos que quitan el hipo y su habitual combinación de sigilo y acción de primera clase.

En esta tercera parte de la serie, la acción se sitúa en los años sesenta, bastante antes que en los dos primeros «Metal Gear», en plena guerra fría. El protagonista... Bueno, a primera vista parece Solid Snake, pero es obvio que no se trata de él, ya que por entonces todavía debía de estar en párvulos. Su nombre código es Naked Snake, pero lo llamaremos Snake, para simplificar. El caso es que a Snake lo lanzan en paracaídas sobre territorio ruso para rescatar a un científico espacial. Como si de un Rambo en plena selva se tratara, el objetivo de nuestro héroe es infiltrarse, sobrevivir al entorno y cumplir una misión que no tarda en salirse de lo previsto con multitud de sorpresas y vuelcos de la trama.

Es una jungla ahí fuera

"Sobrevivir" es la palabra clave de «Snake Eater», porque la jungla es un territorio muy diferente a los habituales entornos cerrados en los que solíamos desenvolvernos. No solo hay que preocuparse por los soldados enemigos que patrullan la zona, sino también por la fauna local, como cocodrilos o serpientes, así como por las dificultades del terreno, que incluye arenas movedizas, precipicios, puentes colgantes y demás peligros. En definitiva, éste va a ser el Metal Gear mucho más orgánico que los anteriores, y eso se va a notar en la jugabilidad. Por fortuna, hemos comprobado que el motor gráfico no solo está a la altura de las circunstancias, sino que presenta la jungla más realista que se haya visto nunca en PS2. Sí, es un juego gráficamente deslumbrante, pero ya se sabe que a Hideo Kojima no le gusta hacer las cosas a medias. Realmente, preferiríamos no revelar demasiado antes del análisis definitivo, pero sí podemos adelantarte que habrá enfrentamientos épicos contra jefes finales memorables, abundantes conversaciones por Codec que varían según el contexto y novedades muy suculentas, como un elaborado sistema de combate cuerpo a cuerpo y una fascinante mecánica de camuflaje, entre otras cosas. Vete haciendo hueco en la agenda y termina los juegos que tengas pendientes, porque se avecina el título de acción sigilosa definitivo, y seguro que no querrás perdértelo.

Serpiente entre la maleza

Las tácticas de sigilo a las que estábamos acostumbrados requerían vigilar un radar en pantalla que indicaba la posición del enemigo y su rango de visión. Pero en «Snake Eater» ¡no hay radar! Como lo oyes, el juego se desarrolla en los años sesenta, así que la tecnología por satélite que permite controlar al enemigo todavía no se ha inventado. Tendrás diversos detectores de batería limitada que te alertarán del movimiento o la presencia de seres vivos, pero lo más importante será tu camuflaje. Usando las ropas y la pintura facial adecuadas, Snake puede fundirse con el entorno y pasar desapercibido para los guardias, incluso si están mirando en su dirección. Un indicador en pantalla te permitirá saber lo bien camuflado que estás, y si llegas al 100% serás prácticamente invisible. El juego incluirá un buen número de camuflajes (algunos tendrás que encontrarlos durante la misión, otros serán secretos), pero los usuarios del adaptador de red podrán descargarse otros modelos.

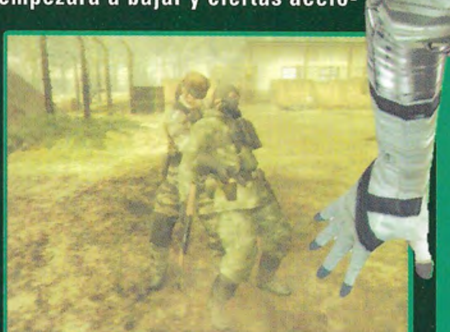


Cía: Konami Género: Acción Lanzamiento: Marzo Web: www.konamijpn.com/products/mgs3/ PS2 + 16 años



Sobrevivir en la selva

▶ Además de atender a sus heridas tras los combates utilizando diversos suministros médicos, Snake tiene otra preocupación constante: su energía. A medida que corre, trepa, se escabulle y combate, va perdiendo energía física. Ya se sabe que Snake gasta adrenalina por un tubo y, claro, eso puede pasar factura. Si su energía baja demasiado, su rendimiento empezará a bajar y ciertas acciones serán más difíciles. ¿La solución? ¡Pues zamparse una comida reconstituyente! Lo malo es que apenas tiene provisiones, así que tiene buscarse la vida como puede, hasta debajo de las piedras. ¿Te apetece una suculenta serpiente para desayunar? No, si al final va a ser verdad eso de que somos lo que comemos...





TEXTOS: GABRIEL CARMONA

RESIDENT EVIL 4

El nuevo «Resident Evil» está a punto de llegar. No, no hablamos de «Outbreak», precuelas o remakes, sino de la genuina cuarta parte de la serie de horror de supervivencia más popular de toda la historia de los videojuegos. ¡Ya iba siendo hora!

A Leon Kennedy lo conocimos en «Resident Evil 2», donde se enfrentó junto a Claire Redfield a los muertos vivientes de Raccon City. Han pasado 6 años desde aquel incidente y ahora Leon trabaja para el gobierno. Resulta que la hija del presidente ha sido secuestrada y, en sus pesquisas por encontrarla, el bueno de Leon llega a un pueblo perdido de Europa donde pronto las cosas se ponen feas. ¿Un nuevo estallido del virus de los zombis? ¡Pues no! Esta vez te las verás con una siniestra secta que les ha lavado el cerebro a los lugareños para convertirlos en psicópatas agresivos, entre otras maldades. Pero tranquilo, porque monstruos espantosos y aberraciones mutantes no van a faltar, amén de los personajes enigmáticos de turno que irán desvelando poco a poco los secretos de la trama.

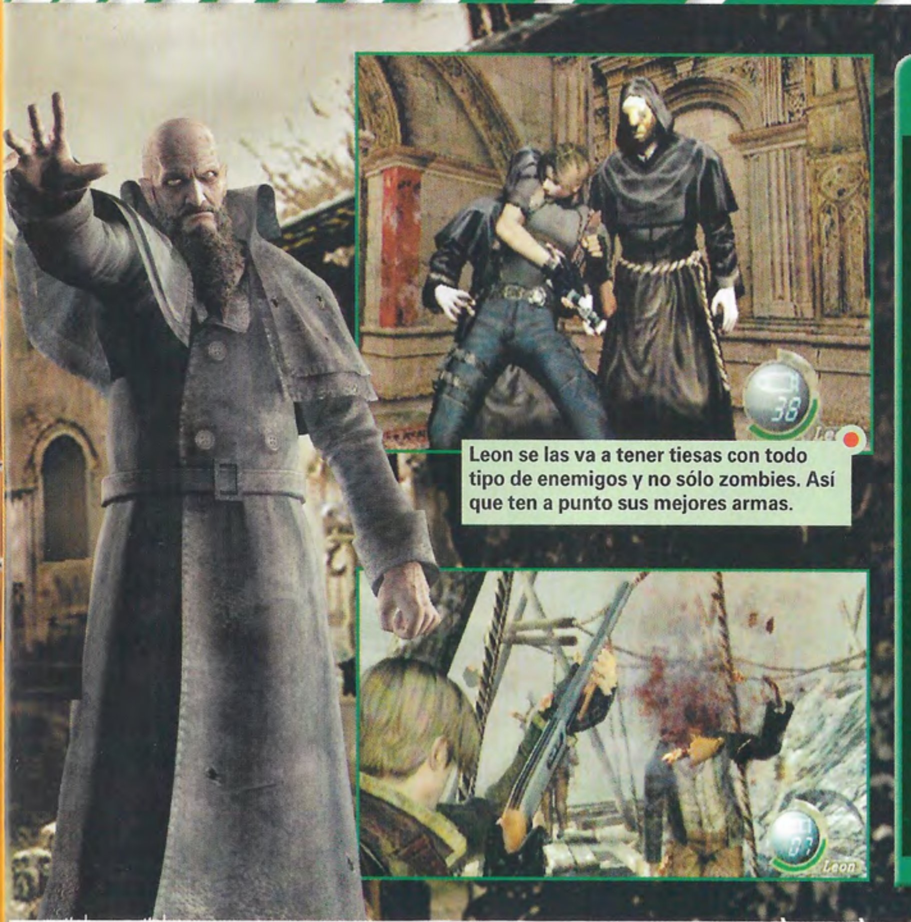
Un nuevo estilo

Y es que esta nueva entrega de la memorable serie de terror va a ser la más innovadora y atípica de cuantas hemos disfrutados hasta ahora, no solo por argumento, sino también en jugabilidad. La cámara se sitúa justo por encima del hombro del protagonista, acompañándolo en sus movimientos gracias a los nuevos escenarios poligonales, que cuentan con numerosos elementos interactivos. Por ejemplo, Leon se puede subir por una escalera y luego derribarla para demorar a sus perseguidores, huir rápidamente saltando por una ventana o empujar muebles para bloquear puertas. Luego, tras encontrar a la hija del presidente, nuestro héroe no solo tendrá que preocuparse por sobrevivir, sino también de proteger a la muchacha. Gracias a un sistema de apuntado de precisión, podrás dispararle en la pierna a un enemigo para que la moza pueda escapar de sus garras y ponerse a salvo. Como ves, el juego va a tener más dinamismo del acostumbrado, e incluso podrás comprar nuevas armas y mejorarlas gracias a unos misteriosos comerciantes que deambulan por ahí. Granadas, rifles de precisión, subfusiles... ¡se va a armar una buena! Definitivamente, éste no es el «Resident Evil» que recordábamos, pero puede que esta inyección de adrenalina y acción a raudales sea justo lo que la serie necesitaba para conservar su frescura.

Un juego muy esperado

Mucho ha tardado «Resident Evil 4» en hacer acto de aparición. De hecho, han pasado dos años desde que se presentaron sus primeras imágenes al público, y desde entonces ha sufrido un retraso detrás de otro. Según su productor, Hiroyuki Kobayashi, el desarrollo de este título ha sido como el rosario de la Aurora, y al equipo les costó cuatro intentos dar con una fórmula satisfactoria. En cada versión anterior se abordaba la cámara, los controles y la línea argumental de un modo diferente. Cabe esperar que para la quinta parte no tarden tanto en decidirse, pero es que cuando se tienen a unos maniáticos perfeccionistas sacando adelante un proyecto, estas cosas pasan.

Cía: Capcom **Género:** Acción/Survival Horror **Lanzamiento:** Marzo **Web:** www.konamijpn.com/products/mgs3/ **GC** + 16 años



Leon se las va a tener tiesas con todo tipo de enemigos y no sólo zombies. Así que ten a punto sus mejores armas.

La España profunda

En teoría, el juego se desarrolla en un pueblo situado en algún lugar de Europa, pero pronto se hace evidente que estamos en España. ¿Quieres pruebas? El dinero que se usa para comprar y vender son pesetas (¡sí, te puedes encontrar con 1.000 pesetas!), hay un personaje secundario que resulta ser un policía madrileño y, lo más importante, ¡los lugareños hablan en español! ¿En qué otro lugar de Europa se habla español si no en España? Vaya, que parece que cuando se trata de pueblerinos embrutecidos y amenazantes, aquí tenemos los mejores. Claro, que los desarrolladores japoneses no tienen mucha idea de cómo es el ambiente rural de por aquí, así más bien más bien parece que estemos en México. No sabemos si en el proceso de localización cambiarán algo de todo esto para que el público de España no se mosquee, pero si finalmente deciden optar por subtítulos en vez de doblaje, va a resultar de lo más interesante escuchar a Leon hablando en inglés mientras sus perseguidores aúllan "¡ahí está!", "¡no dejéis que escape!" y cosas así. En todo caso, uno no puede dejar de preguntarse, ya que han secuestrado a la hija del presidente, ¿dónde puñetas está la benemérita?



ESPN NBA 2K5

Sólo les ha faltado profetizar el fichaje de Carter por los Nets porque, el resto, lo que se dice el resto, está mejor surtido y enriquecido que la plantilla de los Blazers de los buenos tiempos. Hablamos, cómo no, del simulador "made in ESPN", que este año regresa baratito de precio pero generoso de contenido. Nada nuevo, ya que esta franquicia ha ido mostrando sus poderes y anillos en los últimos años, con unos fundamentos y complementos prácticamente imparables. Y esta temporada el nivel sigue subiendo gracias, sobre todo, a un nuevo catálogo de movimientos más pegados al cuerpo y las características reales de cada jugador y al paso más allá: el "Isomotion 2", hervidero de dribblings, fintas y requiebros con mucha más picaresca que en algunos juegos callejeros. Una filosofía ofensiva que se demuestra, por ejemplo, con el nuevo botón atacante para bandeja y mate (¿a qué nos suena esto?) y a mayor juego y tráfico debajo de los tableros, con un sistema de pases más fluido. Así que a afinar la chunguilla mecánica de tiros libres para no ser presidente del club de "Gepetto brothers". Además de estos ajustes, también son reseñables las nuevas animaciones, expresiones faciales, habilidades personalizadas en plan "killer j" o "tenacious d" y ángulos de cámara, siempre con el showtime televisivo que imprime el patrocinio de la ESPN, claro. Si a eso le añadimos un majete modo franquicia rebautizado The Association y extras desbloqueables como equipos históricos o muñequitos bobble heads, el espectáculo está garantizadísimo.

A pleno rendimiento

El modo estrella de la pasada temporada también acelera cual conductor de primera en la presente, con mejoras destacables y una sensación no tan de marear la perdiz de conferencia a conferencia y ciudad a ciudad como en el «2K4». Así, en esta ocasión seguiremos dándole cancha a un jugador editado en nuestro campus, perfeccionándolo a través de pruebas y pachanguitas diversas y, sobre todo, equipándolo de toda clase de gadgets (desde gafas ultra-fashion a camisetas históricas, pasando por patinetes o mochilas). ¿Que si es lo mismo que en la edición anterior? Sí, pero no, ya que la movilidad y agilidad es manifiesta y los retos tienen más caché en cuanto a contrincantes como en dificultad. Y ese ojo por balón en un one on one en un templo confucionista no tiene parangón.





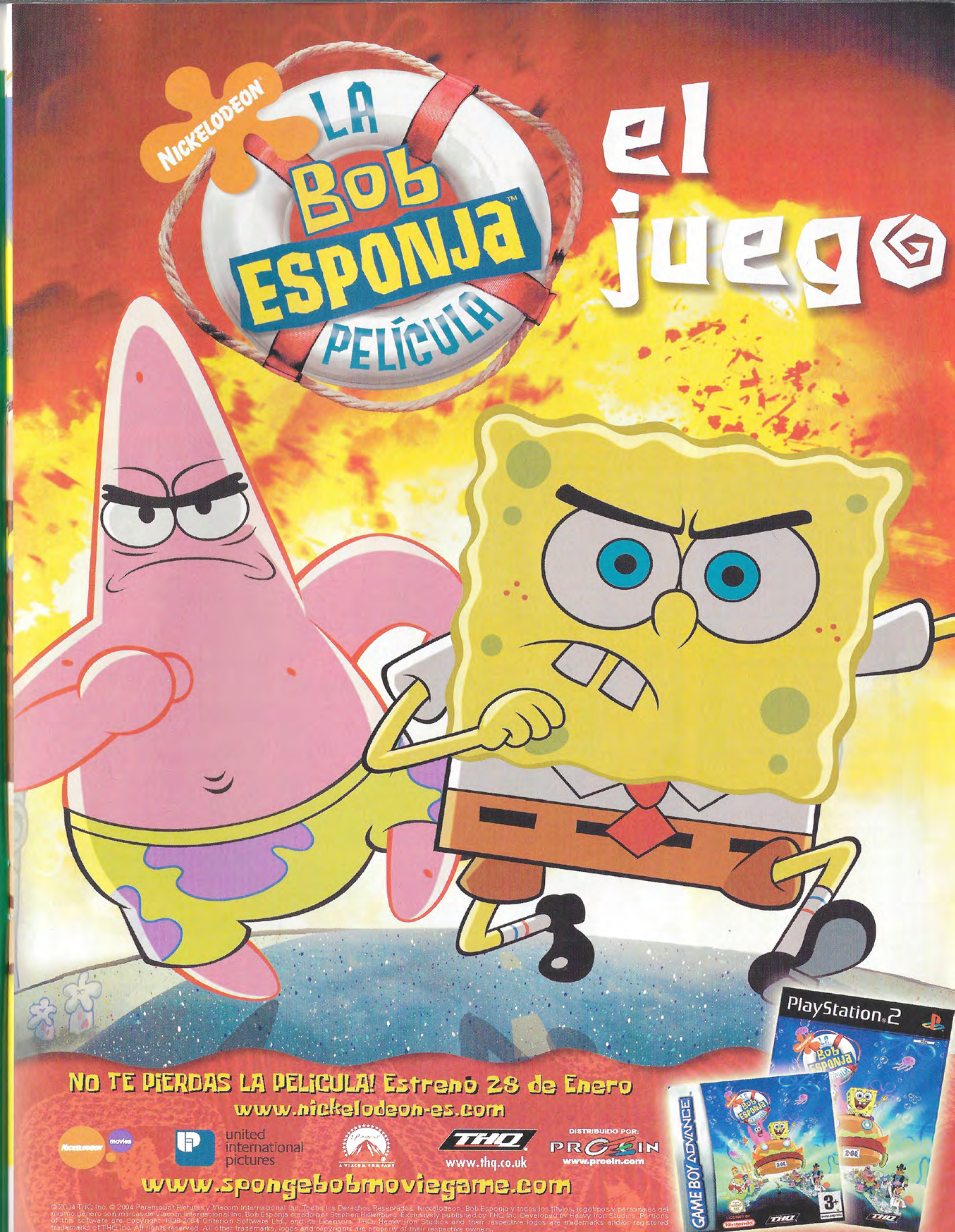




Jugadas maestras

Otra de las novedades felices del juego, que viene a incidir en la línea ofensiva de su pizarra, es la inclusión de "cuadernos de jugadas" de cada equipo. Esto es, un abanico completo de lances estratégicos tales como pick and roll, marcaje en zona, aclarados, corte por la pintura, alley-oop y demás virguerías al que podremos acceder con un simple toque de botón en el pad. Desde luego, la idea no es nueva, pero nunca se había reflejado con tal comodidad y eficacia como hasta ahora. Por si fuera poco, también podemos crear nuestras jugadas magistrales y hasta compartirlas gracias al excelente modo online disponible para PS2 y Xbox.

Compañía: Take 2 **Género:** Deporte **Cibercontacto:** www.espnvideogames.com/nba2k5
Plataformas: PS2 +3 años


NICKELODEON
LA
Bob
ESPONJA
PELÍCULA
el juego
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
NO TE PIERDAS LA PELICULA! Estreno 28 de Enero
www.nickelodeon-es.com
movies
united international pictures
A VIACOM COMPANY
THQ
www.thq.co.uk
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
www.spongebobmoviegame.com
© 2004 THQ Inc. © 2004 Paramount Pictures y Viacom Internacional Inc. Todos los Derechos Reservados. Nickelodeon, Bob Esponja y todos los títulos, logotipos y personajes del mismo género son marcas de Viacom Internacional Inc. Bob Esponja creado por Stephen Hillenburg. Exclusively published by THQ Inc. Developed by Heavy Iron Studios. Portions of this software are Copyright 1998-2004 Criterion Software Ltd., and its Licensors. THQ, Heavy Iron Studios and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Aunque a estas alturas del partido ya podemos tener casi todos los mejores juegos futboleros, ahora puedes completar la temporada con el más exclusivo de la mejor Liga del mundo.









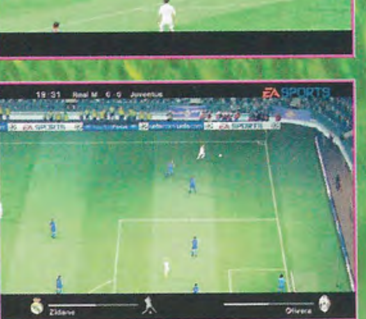


Para los amantes del deporte rey, febrero no es un mes cualquiera. Es el mes en el que se reanuda, nada más y nada menos, que la Liga Europea de Campeones, o lo que es lo mismo, los partidos entre clubes con más caché que el aficionado puede disfrutar. De ahí que Electronic Arts le haya echado este año el lazo a la licencia UEFA para preparar con el mismo equipo de desarrollo de «EURO 2004» un pelotazo de juego, aunque en el espíritu se acerque más al último «FIFA» (la base gráfica es muy parecida). En cualquier caso el resultado es inmejorable y podemos saltar al terreno de juego de nuestra consola con todas las garantías. A saber, 239 equipos para elegir (no sólo los clasificados para Champions, también otros equipos de las ligas más poderosas del continente), con equipaciones y jugadores reales y recreación espectacular de 25 estadios, como el Santiago Bernabéu, Nou Camp y San Siro. El realismo sigue siendo una de las mayores apuestas. De entrada impresiona la caracterización de los jugadores, tanto en sus rasgos físicos como en los gestos particulares de las máximas estrellas. Soberbia es la ambientación (banderas, bengalas, cánticos del público...) desde el primer momento en que escuchamos el himno Champions hasta el pitido final, todo se percibe como si

Fútbol mediático

Las misiones que podemos encontrar en el modo Temporada tendrán repercusión en los medios de comunicación. Por ejemplo, las declaraciones del dueño del club sobre lo que quiere de los nuevos fichajes o tu despido como entrenador son recogidos en titulares de prensa que podemos leer en pantalla. También durante los menús del modo Temporada, el programa deportivo de EA Sports Talk Radio emite continuamente las opiniones y críticas de los aficionados sobre la marcha del equipo. Prepárate a que te digan de todo...





Valoración





- Gráficos: ■■■■■□
- Jugabilidad: ■■■■■□
- Sonido/FX: ■■■■□□
- Originalidad: ■■■■■□

estuviésemos dentro del campo. Llama poderosamente la atención el esmero gráfico en la publicidad estática y en camisetas o en el diseño del balón, así como la incorporación de las reacciones del banquillo en las repeticiones de las jugadas más importantes, dándole aún más chicha a los encuentros. Además, los comentarios de Javier Laguna y Pepe Domingo Castaño dan el tono de emoción adecuado a las retransmisiones.

Jugabiliad de lujo

Otra de las bazas importantes de este título es la física del balón. Nunca antes habíamos visto en un juego de EA un comportamiento tan realista tras el golpeo de la pelota. Respecto a la acción propia de los jugadores, aparte de beneficiarse de los grandes movimientos ya vistos en «FIFA» (esas maniobras al "Primer toque", ese ataque "Off the Ball"), sube enteros la dinámica de su juego con mayor velocidad, las disputas por la pelota son tremendamente reales y se han simplificado algunas jugadas, como el lanzamiento de faltas, más precisas en su ejecución. Todo en pro de una jugabilidad espectacular. Ésta se puede disfrutar de diferentes formas en la variada cantidad de modos de juego: Online, Torneo, Entrenamiento... El modo Champions League es atractivo por seguir la pauta de su modelo real, pero además porque podemos incorporar jugadores a la plantilla con las características que deseemos a través de un editor de lo más coqueto. Mención aparte merece el modo Temporada, donde se te encomienda sucesivos objetivos hasta culminar la tarea con la copa de la Champions. Sin duda eso es lo querrás desde el primer momento que te pongas a subir la banda con Roberto Carlos o marcar goles como soles con Ronaldinho. ¡Qué rule el balón!



Ficha Técnica

Compañía
EA Sports

Género
Deporte

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.uefachampions-league.ea.com

Modo Temporada

▶ El modo Temporada es el más innovador. Se trata de un modo Historia en el que tendremos que asumir el papel de entrenador y manager, realizando traspasos y fichajes con un determinado presupuesto, al mismo tiempo que cumplir con nuestro equipo una serie de misiones sobre el terreno de juego: primero ganar en pequeños torneos y luego hacer lo propio en nuestra liga para conseguir la clasificación a Champions y optar a ganarla. Las misiones son variadas y pueden consistir en alcanzar la victoria obligatoriamente con un par de fichajes nuevos, hasta terminar un encuentro con la portería a cero o ganar un partido empezado, al que le quedan 20 minutos de juego. Por cada misión cumplida irás acumulando bonus para realizar fichajes y la posibilidad de desbloquear elementos ocultos, como una pelota de playa. Y en total hay cincuenta misiones que te obligarán a realizar un esfuerzo de concentración extra, porque de lo contrario estarás fuera de la competición. ¿Podrás superar la presión?

Guía de juego

El desarrollo de los encuentros nos recordará bastante al último «FIFA». Lo primero que notarás es que no tienes que ser un jugón de primera división para meterte de lleno en los partidos, pues el control es sencillo y accesible para cualquiera. El "Primer toque" es una de las armas que debes utilizar con frecuencia si quieres que tu juego sea ágil y sorprenda a tus rivales. Para ello, debes utilizar el stick derecho y direccionarlo hacia donde quieras que vaya el balón antes de recibirlo. También de «FIFA» se hereda la opción "Off the ball" que nos permite determinar un pase a cualquiera de tres jugadores señalados de tu equipo, muy útil en centros desde las bandas. Una pega en este título es que han quitado el radar en pantalla lo que nos reducirá la visón de juego y nos costará más localizar los desmarques de nuestros jugadores. Si aún necesitamos coger más soltura, en el modo Entrenamiento podemos ensayar las jugadas a balón parado, ahora más sencillas de ejecutar: en los córners ya no hay que partirse tanto la cara para pillar posición y las faltas tienen un sistema más preciso para apuntar el disparo. Eso sí, la física del balón ha mejorado y es más realista y ya no es cosa de tirar y marcar gol. En cuanto a la gestión de los fichajes en el modo Temporada, hazlo con cabeza e invierte en jugadores a los que se les puede sacar rendimiento en el terreno de juego y se revaloricen. Y recuerda que el deporte rey, sobre todo, es espectáculo y por eso podrás hacer las ruletas de Zidane (stick derecho) o vaselinas impresionantes (L1 + círculo, en PS2) a lo Raúl, para levantar al público de sus asientos.



TEXTOS: HAL

PS2/XBOX

MERCENARIOS

EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN

No, no se trata de ningún manager futbolero sobre cómo cambiar de chaqueta y de colores sin que la afición y la cuenta corriente se mosqueen. Por el contrario, ¡tachán!, se trata de la última machada bélica de Pandemonic (que ya llevan unas cuantas muescas en el rifle gracias a títulos como «Full Spectrum Warrior» o «Star Wars Battlefront»). Como su propio nombre indica, el chiste del juego está en ser mercenario con menos conciencia y ética que los gachós del «Gran hermano VIP». Esto es, actuar sólo movidos por intereses monetarios, aunque el enemigo sea siempre común: el hipermalote norcoreano Kim Jong Il. Además, a tres bandas, tantas como personajes podremos elegir nada más terminar la explosiva intro. A saber: el peleón yanqui Chris Jacob, la pérfida british Jennifer Mui y el sueco ramboniano Mattias Nilsson. Así, siguiendo las órdenes centrales de la PMC (Private Militar Company), partiremos bajo bandera USA y una útil PDA, pero, a la mínima ocasión, alquilaremos nuestra metralla para la mafia rusa, la guerrilla china o la artillería británica. Todo sea por conseguir más bonus y artillería para ir tachando las 52 cartas de los villanos más buscados, como si fuéramos los tahúres del tío George W. Una de las mejores ráfagas del juego son las docenas de vehículos disponibles, desde tanques a camiones o helicópteros, porque la orografía coreana se las trae. Y, por supuesto, el grado de interacción y agilidad que tan curiosa premisa logra, nada del sota, caballo y rey de los títulos guerreros al uso; algunos incluso no han dudado en denominarlo como un nuevo «GTA» bélico. Ahí es nada... Pues eso, a venderse al mejor postor y a darle tralla al "chino" malo.



Valoración

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	4/6

Sembrando el campo de batalla

▸ Viendo la sencilla mecánica de juego (mata-mata), la diferencia entre las versiones PS2 y Xbox estriba en su poderío gráfico, algo nada desdeñable viendo cómo se reproduce el terreno coreano y el factor clave que es peinarlo para encontrar ítems o "enemigos" a los que aliarse. Así, la Xbox elimina los tiempos de carga para darle más viveza a la acción y lograr texturas más deslizantes. Además, hay más power-ups por el camino, aunque la vertiente PS2, con ese rollo «GTA» de campaña tampoco es manca, ¿eh?



Ficha Tècnica

Compañía
Activision

Género
Acción

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
http://www.mercenariesthegame.com

A FONDO A FONDO

LO RETRO MOLA

¡YA A LA VENTA!

20 JUEGOS EN 1 SOLO DISCO

Disfruta de los Sonic originales con este trepidante arcade de acción. Un compendio de los 20 mejores juegos clásicos que no te puede faltar y entre los que puedes encontrar:

- **7 juegos de la Megadrive.**
- **6 juegos Sega Game Gear.**
- **7 juegos de la Megadrive para desbloquear.**

¡Además encontrarás un exclusivo recordatorio especial Sonic que incluye cómics, ilustraciones y películas!

"Sonic es uno de los personajes más divertidos que ha dado el mundo del entretenimiento digital."

THE GAME MAG







www.pegi.info











PlayStation.2

CREATED BY



www.sega.es



PS2/XBOX

NBA STREET 3



Respect, brota! Que ya lo cantaba atronadoramente Aretha Franklin.
Porque la ley de la calle es muy canalla y, como te hagas el amo del cotarro y del playground, calentarás banquillo. Esta es la filosofía megajugona de la nueva entrega de la pachanguita más fantástica del mundo que, como no podía ser de otra forma, se ha renovado con incorporaciones de aúpa, más estrellas reales de la NBA y 25 jugadores legendarios. Ahí es nada. Y todo para que armemos una revolución en la cancha con esta franquicia cada vez más arcademente simuladora, o al revés. No hay más que ver el careto de los jugadores, perfectamente cincelado y sin rastro del look cartoon de la primera entrega. Pero el principal meollo de esta tercera parte (quizá como reacción al «NBA Ballers») es la "attitude" de los cracks de asfalto, con más chulería y movimientos especiales que nunca –sobre todo, los de "vacile" y humillación– con vistas a desbloquear más de mil juguetitos tuneros para ser el más fresco del barrio definitivamente. Y para recolectar más a gusto, nada mejor que el nuevo modo Carrera donde echaremos fieras batallas durante setenta días (¿toque al "24/7" de «NBA 2K5»?), o incluso un tour europeo para disfrutar de las nuevas canchas, a añadir a las clásicas The Cage o Rucker Park. Ah, y no nos olvidemos del concurso de mates, más numeroso (hasta medio millón de combinaciones) y menos complicadillo que su sosias «NBA Live». Y qué decir de las virguerías estratosféricas que podemos hacer con los últimos fichajes: Vince Carter con la elástica de los Nets, Spud Webb debutante o los malabaristas Maravich, Magic, Dumars, Dominique... Viva la mala reputación.

En el modo Carrera disputeremos partidos durante 60 días.

La espectacularidad del mejor baloncesto del mundo se traslada a la calle.We love this game

Ficha Técnica

Compañía
EA Sports Big

Género
Deporte

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 3 años

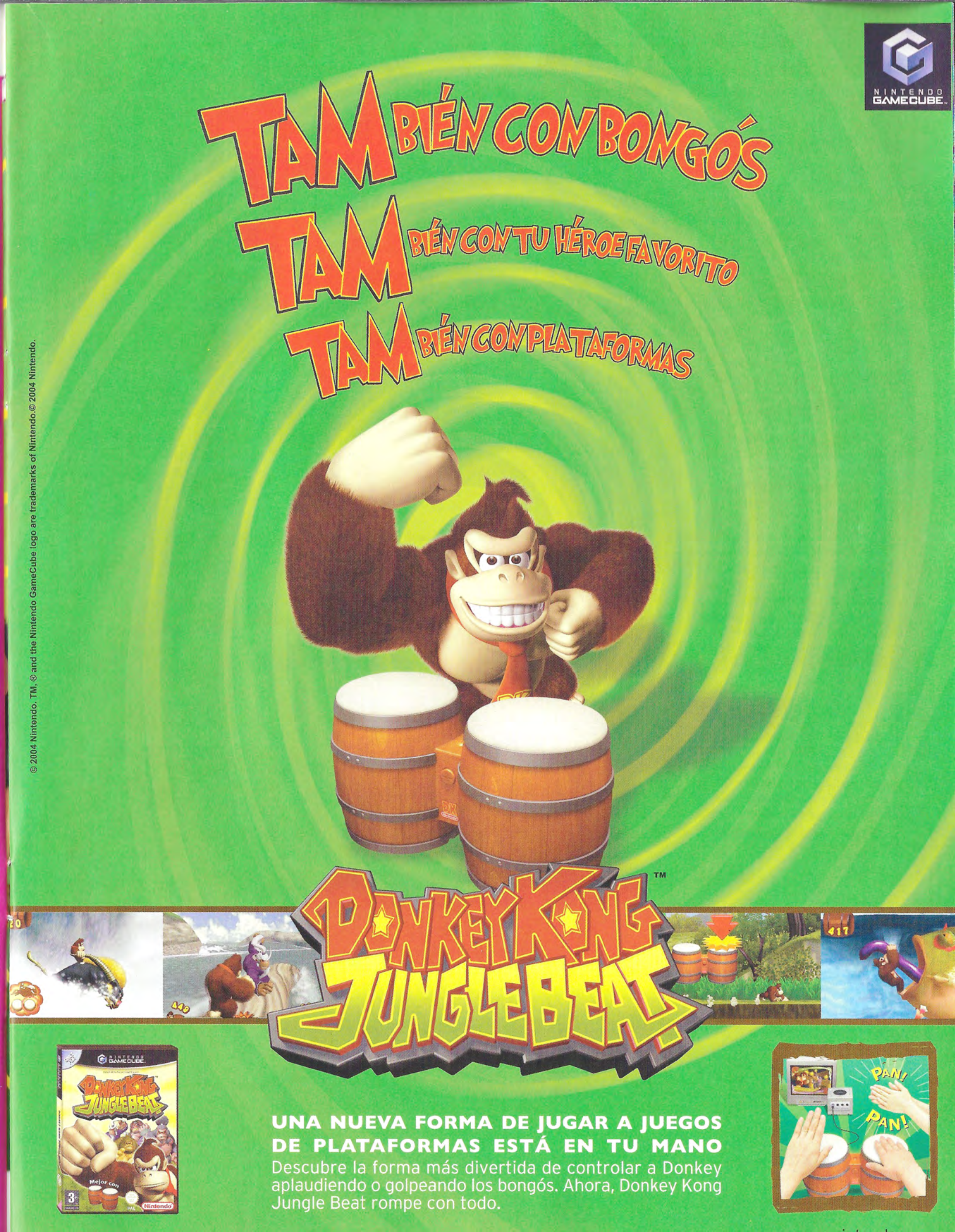
Cibercontacto
www.easportsbig.com/games/nbastreetv3

Combo "pa ti"

▸ Ni en el circo Ringling se gastan tal nivel de piruetas y birlibirloques como en este juego. Y es que los combos endiablados y las jugadas tremendistas botando contra el tablero y proponiendo un alley-oop al público o banquillo son de canela fina. Lo mejor son los combos aéreos, conseguidos gracias a un medidor que nos indica hasta dónde podemos llegar con la filigrana. Parecida técnica se perpetra con el concurso de mates. Y recuerda, hay movimientos y jugadas personalizadas y desbloqueables según el jugador que consigamos o editemos (damas incluidas). A darle a botonadura estratosférica se ha dicho.

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□



NINTENDO GAMECUBE
TAMBIÉN CON BONGÓS
TAMBIÉN CON TU HÉROE FAVORITO
TAMBIÉN CON PLATAFORMAS
DONKEY KONG JUNGLE BEAT
UNA NUEVA FORMA DE JUGAR A JUEGOS DE PLATAFORMAS ESTÁ EN TU MANO
Descubre la forma más divertida de controlar a Donkey aplaudiendo o golpeando los bongós. Ahora, Donkey Kong Jungle Beat rompe con todo.
PAN! PAN!
© 2004 Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo.© 2004 Nintendo.

SHADOW OF ROME

¡Ave César! ¡Los que van a morir te saludan! Esta nueva epopeya de Capcom nos traslada al coliseo romano, pero lo hace con una sustanciosa historia en la que también tienen cabida los politiqueos y traiciones de la época.

¿Y cómo se combina eso de los gladiadores y la política? Pues con dos protagonistas muy diferentes, el brutal Aggripa y el relamido Octavianus. De hecho, en «Shadow of Rome» se combinan géneros tan dispares como son el combate, el sigilo e incluso la velocidad. Un cóctel explosivo servido con gráficos rutilantes y una puesta en escena de gran superproducción.

Circo espectacular

El protagonismo dual consiste en que Octavianus se ocupa de los segmentos sigilosos del juego y Agrippa se encarga de la acción. Ahora bien, no creas que el combate de «Shadow of Rome» es el clásico machacabotones de los "beat'em up" tradicionales, porque las cosas son mucho más refinadas. Hay un sistema de combinación de golpes, múltiples armas para usar y un sinfín de opciones que hacen de las escaramuzas una labor mucho más estratégica de lo que podría parecer en un principio. Los primeros enfrentamientos se resuelven fácilmente con fuerza bruta, pero pronto descubres que las cosas se ponen chungas y tienes que aprovechar cualquier oportunidad para sacar ventaja, ya sea arrebatándoles las armas a los enemigos o usando las trampas del entorno en tu

Una de las "atracciones" más espectaculares en el circo es la carrera de cuádrigas.

Ya no hacen armas como las de antes

El concepto de que las armas tienen un cierto grado de durabilidad y terminan por romperse es explotado tan a fondo, que llega a convertirse en un elemento esencial de los combates. Sacar el máximo partido a cada arma antes de que se rompa y luego conseguir otra es una prioridad constante. ¿Tan frágiles eran las armas de antaño? No, ¡lo que pasa es que Aggripa pega tan fuerte que las destroza! Y es que esas armaduras y escudos parecen duros de roer...



Valoración

Gráficos
■■■■■■

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■■■■□

Ficha Técnica

Compañía
Capcom

Género
Acción

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.capcom.co.jp/sor/

beneficio. Dado que la mayor parte del combate transcurre en el coliseo, también te las tienes que ver con fieras salvajes (más que tigres parecen monstruos, de lo grandes que son los condenados) y participar en carreras de cuadrigas. Lo bueno de las carreras es que no se trata solo de manejar el carro a toda velocidad, también puedes cascarles a los oponentes y a sus vehículos, así que la cosa es tan violenta y espectacular como en «Ben Hur».

A hurtadillas

Tras las orgías de destrucción de Agrippa, resulta un tanto chocante meterse en la piel de Octavianus y verse enfrascado en tácticas arteras. No es que la mecánica de sigilo esté mal resuelta, es solo que nos pilla un poco a contra pie. Eso de que llegue un guardia y te liquide de un sopapo supone todo un baño de realidad después de jugar con la máquina de matar que es Aggripa. Por otra parte, no acabamos de imaginarnos al fornido gladiador disfrazándose, escurriéndose por las sombras, así que la decisión de asignar las labores de sigilo a un personaje totalmente diferente nos parecerá, a la larga, acertada. Los segmentos sigilosos de Octavianus también sirven para presentar un refrescante cambio de entorno. La arquitectura de la antigua ciudad de Roma está recreada con gran atención al detalle, y las vestimentas de sus habitantes lucen en todo su esplendor histórico.
Aunque la combinación de géneros puede resultar un tanto desconcertante, también es verdad que supone un alarde de originalidad refrescante. Y cuando la originalidad va pareja a una calidad técnica impecable, no queda más que recomendar este título. Sin duda, el "sleeper hit" de la temporada.

Guía de juego

Para sobrevivir a los combates del coliseo no basta con ser una mala bestia, también hay que usar un poco el cerebro para sacar partido a cada situación. Bloquear ataques es una importante herramienta para sobrevivir, pero tampoco te confíes. Esto no es «El Señor de los Anillos», así que bloquear todo el rato no te servirá si te están atacando por la espalda. Si te ves rodeado de enemigos, es mejor salir corriendo y tratar de trabar combate desde una posición más ventajosa. Cuando los enemigos comienzan a bloquear tus ataques con frecuencia, recurre a los ataques poderosos para atravesar su guardia, o espera al momento justo en el que la bajan para golpearles. Esto también se aplica a ti, así que no te quedes pasivamente esperando a bloquear a un oponente para luego contraatacar, porque si prepara un ataque imparable, atravesará tus defensas. Una vez hayas derribado a un enemigo al suelo, es fundamental rematarlo antes de que se levante, pero tampoco te dejes expuesto al ataque por ello. A la hora de conseguir armas, recogerlas del suelo es lo más seguro, pero si se las quitas a un oponente, tienes el beneficio adicional de que lo dejas desarmado. Procura perfeccionar esta técnica, porque conseguir armas en mitad de un combate es fundamental. Acuérdate de llamar la atención del público cuando hayas acumulado suficientes puntos, pueden proporcionarte armas muy poderosas.

Cómo ir al cine

▸ La historia de «Shadow of Rome» ahonda en los entresijos de la política romana, y tu objetivo final es revelar una insidiosa conspiración para limpiar el buen nombre del padre de Aggripa y exponer a los auténticos asesinos del César. La trama se narra con elaboradas escenas intermedias de gran calidad técnica, las cuales sirven también como puente de unión entre los diferentes estilos de juego de los dos protagonistas.

ACE COMBAT 5

QUEROSENO FINO

Se ha hecho de rogar, pero el ídolo del aire surca de nuevo los cielos más guerrero que nunca. A embarcar rapidito.



Anda que si el "teniente" Hughes pilla la flota que Namco ha colocado en fila india para su nada malo quinto elemento aviador... Y eso que el listón estaba por las nubes con su anterior entrega de hace ya cuatro años, que capturó como nadie la sensación de "volare, oh, oh" y le dio más metralla que nunca al combate aéreo. En esta ocasión, todo es más alto, más rápido y más historiado, ya que entre los múltiples modos disponibles sobresale el argumental puro y duro. A saber: 23 de diciembre de 2010. En una pequeña isla en el océano que separa a las superpotencias mundiales de Osea (ya sabíamos que Borjamari y Pocholo se iban a salir con la suya) y Yuktobania, una base militar al completo está en alerta roja. Cuando cantó el gallo, el Escuadrón de Combate Táctico 108 despegó para interceptar un avión sin identificar, pero el escuadrón fue despiadadamente diezmado. Así que, con el escuadrón debajo del brazo, tendremos que proteger con alas y dientes al Osea de marras. Uno de las primeros rasantes que encontramos nada más salir es su cacareado sistema de interactuación con el colega de cuadrilla. Algo que podremos ensayar desde las primeras misiones de

Volando voy y veo

Quizá el cambio más estratosférico sea en el apartado gráfico, con un nivel de detalle del terreno increíble. Este factor siempre se había sido tenido en cuenta en la franquicia, sobre todo los efectos sonoros y meteorológicos y el modelado de los aviones, pero aquí se han salido. Encima, los vistazos son de lo más intuitivos. Basta un barrido con el L1 y R1 para gozar del paisaje y del fuselaje. Y esas explosiones atronadoras. Una pasada.



Valoración

Gráficos ■■■■■□

Jugabilidad ■■■■■□

Sonido/FX ■■■■■■

Originalidad ■■■■□□







Nada más flipante que "iluminar" el cielo con las explosiones de los aviones enemigos.



Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Acción

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
http://acecombat5.namco.com

Radio a gogo

▸ Otra de las innovaciones de rechupete de ese "Jefe de escuadrón" es su sistema de comunicación por radio, elemento imprescindible en anteriores entregas pero que aquí adquiere carta de naturaleza de primera categoría. Y no sólo para recibir órdenes sino para estar al tanto de la evolución de las misiones. La gran novedad es que no sólo podremos escuchar sino también responder (eso sí, con más brevedad y sequedad que las declaraciones de algún futbolista en rueda de prensa). De todas formas, catorce horas de diálogo dan para pegar la hebra de lo lindo.

las treinta disponibles (que incluyen, aparte de las persecuciones a vista de pájaro, misiones de suministro, reconocimiento y de los combate aire-tierra y aire-aire, una serie de novedades y sorpresas que también permiten interactuar con el ambiente). Así, podremos crear una escuadrilla personalizada reclutando a los numerosos halcones disponibles, dándoles un nick y todo para que el compadreo sea mayor.

El placer de pilotar

La inteligencia artificial nada castrense que surte a los pájaros nos proporcionará algún tirabuzón inesperado, así como unas líneas de diálogo casi, casi splunges, you know. Porque, por si no había quedado claro, la política que rige esta quinta parte es, más que nunca, el arcade showtime, que imprime carácter al célebre modo campaña y que se desparrama antigravitatoriamente con la multiplicidad de armamento disponible, no sólo misiles-abejorros sino también bombas, ametralladoras telescópicas y demás canela fina. Por supuesto, la torre de control y tablero de mandos tampoco sufren excesivos cambios respecto a la anterior entrega, así que para los incondicionales de la saga será coser, pilotar y cantar, mientras que a los neófitos no se les hará muy cuesta arriba el looping (qué diferencia con los simuladores peceros con manuales de instrucciones estilo guía telefónica). ¿Nos olvidamos de algo? Un pequeño detalle: ¡los aviones! Menudos cacharros: clásicos del aire como el F-14 Falcon o el F/A-18 Hornet, delicias rusas como el Su-27 o el MiG-29 o joyitas como el F-4 o el A-10 Warthog. Sólo falta Air Jordan dándose unas vueltecitas. Come fly with me, jugón.

Guía de juego

Viva el vuelo libre, compañero. Esa debería ser el eslogan de las líneas aéreas «Ace Combat» para esta nueva entrega, que nos sienta cómodamente el el sillín de mando para que demos caña al enemigo de lo más vistosamente, ya que los principales highlights de las misiones serán recreados con la cuidadosa cinemática a lo «Top Gun». No hay que olvidar que, según el piloto que escojamos, más impactante serán nuestras misiones. Ojo a las que se gasta Blaze, además un fiera en esto del ordeno y mando en el aire, con respuestas directas y sin florituras (un sí o no dándole un toque al pad). En el modo arcade lo mejor es comportarse como en un shooter en primera persona puro y duro, a pesar de que podremos cambiar la perspectiva aérea a nuestro gusto. Afina la puntería y no desperdicies el momento de disparar y derribar aviones enemigos. En fin, que ser un ídolo del aire cada vez está más al alcance de todos. Ah, y no hay que olvidarse de los extras desbloqueables, desde prototipos de aviones de combate a armamento nuclear de destrucción muy masiva. Todo, para organizar un pitote del bueno entre cirros y cúmulos. A por todas, barón rojo, que el cielo te está esperando.





PS2

ALTERED BEAST

Sega sigue recordando a sus clásicos y dándoles una fina patina de gráficos 3D para modernizarlos.

Ahora en PS2, le toca el turno a la bestia alterada que causó furor en los salones recreativos. Para este remake del clásico «Altered Beast», Sega ha acertado de pleno capturando la esencia del juego original. Cierto, aquel era un sencillo "beat'em up" de scroll horizontal que poco tiene que ver con la aventura de acción trepidante en 3D que aquí nos proponen, pero lo importante es que el protagonista muta en diversos monstruos y que cada uno tiene poderes diferentes, lo cual supone una amplia variedad de juego. Si bien en tu forma original cuentas con algunos ataques básicos para defenderte de los monstruos, ya desde el principio cuentas con la posibilidad de transformarte en un brutal hombre lobo que despedaza todo lo que toca y brinca como una bola de fuego. El truco está en que no puedes mantener la transformación mucho tiempo sin empezar a perder salud, así que te ves obligado a regresar a tu forma humana y absorber energía de transformación de los enemigos debilitados. A medida que avanzas en el juego, adquieres nuevas formas monstruosas e incluso puedes mejorar tus ataques especiales o adquirir nuevas combinaciones de golpes para cada una. Gráficamente, el juego impresiona con sus efectos de desmembramiento y sangre a borbotones. Los escenarios son simplistas, con texturas bastante normalitas, pero se compensa con el número de oponentes en pantalla, que por momentos dan la sensación de estar jugando a un «Dynasty Warriors» en versión gore. Además de su trepidante acción, el juego es muy distraído porque continuamente tienes que tomar decisiones: cuándo transformarte, cuándo volver a la forma humana, qué transformación utilizar, qué mejoras adquirir... «Altered Beast» es como una película de serie B: técnicamente no es ninguna maravilla, pero mola.

Ficha Técnica

Compañía
Atari

Género
Acción

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
http://www.sega.com

Mutaciones a lo bestia

► Ya que vas a convertirte en una bestia espantosa, ¿qué menos que hacerlo con clase y estilo? La primera vez que te transformas en un nuevo monstruo, te pasan un impresionante vídeo en el que se aprecia la transformación con todos sus sangrientos y dolorosos detalles. Luego, en transformaciones posteriores, contemplas otros vídeos más breves, todos diferentes, pero que puedes saltarte en todo caso pulsando un botón si tienes prisa.





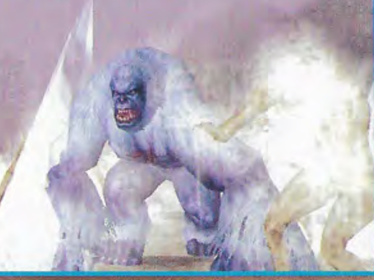
Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■□□








PlayStation 2
PAL
CAPCOM FIGHTING Jam
12+
www.pegi.info
CAPCOM
REGRESAN DOS DE LAS MEJORES SAGAS DE CAPCOM
PlayStation 2
PAL
MEGAMAN X8
7+
www.pegi.info
CAPCOM
MEGAMAN X8

PS2

KOF MAXIMUM

El rey de los luchadores sigue dando tralla como en sus mejores tiempos, y tras la exquisita compilación «2000/2001», vuelve a la carga con un nuevo título que lleva a la serie allá donde nunca se había aventurado antes: ¡la tercera dimensión!

Claro que los cabezones de siempre seguirán en sus trece y les parecerá que esto de los gráficos en 3D en un juego de lucha es una malísima idea, que donde estén los sprites dibujados a mano que se quite todo, etc, etc. Pero es que «Maximum Impact» es un título que pretende atraer a jugadores modernos y añejos por igual, combinando la frenética y precisa acción en 2D de los títulos de siempre con la moderna estética tridimensional propia de «Tekken» o «Soul Calibur». ¡Y lo logra con notables resultados!

La tercera dimensión

Los nuevos gráficos en 3D que luce «King of fighters» en este «Maximum Impact» no deben llamar a engaño. Aunque hay un paso lateral que permite esquivar ataques a distancia, esa maniobra no es muy diferente de otras técnicas evasivas incorporadas en ediciones anteriores de esta venerable serie. La acción, lo que se dice el combate propiamente dicho, se desarrolla en un plano rigurosamente bidimensional, y la manera de introducir las combinaciones y ataques especiales es tan precisa como la de los juegos animados mediante sprites. Así, la principal novedad es puramente estética, y la verdad es que admirar la neumática anatomía de Mai Shiranui esculpida con rotundos polígonos es una gozada. Los 20

La combinación definitiva

▸ Quizá el elemento más innovador con respecto a las ediciones anteriores de la serie es la incorporación de combinaciones de golpes predefinidas para cada personaje. Algunas son largas y complicadas, otras tan sencillas como encadenar dos simples ataques. En cualquier caso, todas son efectivas, y son la principal razón por la que "machacar botones" funciona tan bien: ¡hay tantas combinaciones, que pulsando botones al azar es probable que te salga alguna de chiripa!

IMACT









Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía
Virgin Play

Género
Lucha

Lanzamiento
Enero

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.snkplaymoreusa.com/game_kofmi.php

Las jóvenes promesas de la lucha

La plantilla de luchadores está llena de caras familiares, y es que un «King of Fighters» no estaría completo sin Ryo Sakazaki, Athena Asamiya, Terry Bogard y otros personajes clásicos. Hay, eso sí, algunas nuevas incorporaciones de interés, como Lien y Chae (discípula de taekwondista Kim Kaphwan, nada menos), aunque entre las novedades tampoco faltan personajes de diseño más cuestionable, como Mignon. ¡Algunos de los nuevos luchadores son realmente poderosos, así que no dejes de probarlos todos!



personajes de la plantilla gozan también de uniformes alternativos (dos bases, más accesorios y colores que adquieres más tarde), algo impensable si no se recurre a la versatilidad que otorga la tridimensionalidad. Cierto, ni los modelos son tan detallados ni los movimientos tan fluidos y realistas como los de otros juegos de lucha modernos, pero todo eso lo compensa con la espectacularidad de las técnicas (marca de la casa) y la rapidez de la acción. Porque en efecto, «Maximum Impact» es uno de los juegos de lucha tridimensional más veloces y ágiles, y solo por eso ya merece un respeto.

Por lo que a la jugabilidad se refiere, resulta muy accesible para novatillos, pero con suficiente intríngulis para que los veteranos le saquen punta. El aporreo de botones da resultados aceptables, y basta para que dos principiantes se lo pasen bien sin tener que complicarse la vida, aunque tampoco es una táctica tan efectiva como para resultar indefendible. En ese sentido, el juego tiene un buen equilibrio de ataque y contraataque. Eso sí, hay algunos personajes que pueden parecer un poco abusivos por los daños masivos que hacen sus combinaciones, pero nada que no pueda contrarrestarse con un poco de pericia.

En modos de juego se echa de menos el online, que ahora está muy de moda, pero al menos tienes un modo de desafío y de batallas por equipos tres contra tres que le dan color a la cosa. Quizá no sea el juego de lucha 3D definitivo, pero no nos cabe duda de que se cuenta entre los más jugables y divertidos. Francamente recomendable.

Guía de juego



Aunque seas un veterano de King of Fighter, «Maximum Impact» tiene algunas peculiaridades únicas que te conviene tener en cuenta, y no solo por el tema de la tridimensionalidad. Para empezar, comprobarás que la maniobra evasiva de rodar por el suelo NO te permite atravesar al oponente como en juegos anteriores, así que no lo puedes usar para esquivar un ataque y plantarte detrás del enemigo. Durante esta maniobra no pueden golpearte, pero sí agarrarte, y cuando terminas de hacerla tienes un breve instante de recuperación durante el cual te pueden zurrar, así que mucho ojo. El paso lateral es una maniobra evasiva igual de eficaz y no te lanza de cabeza hacia el oponente, por lo que deberías considerarlo como alternativa defensiva muy válida. Olvídate de caminar lateralmente, es demasiado lento.

Cuando te derriben, es fundamental que te habitúes ha realizar una maniobra de recuperación en el suelo para levantarse rápidamente (se hace pulsando Cuadrado y X en el momento de tocar el suelo, o R1). Si no lo haces, te puedes tragar daños adicionales cuando el enemigo presione su ataque. Lo que resulta tremendamente efectivo es interrumpir el ataque del oponente con uno de tus propios ataques. Estos ataques "a la contra" hacen más daño, y si en vez de un solo golpe metes un combo, pues toda la combinación hace daño extra. Letal.



PS2

CONSTANTINE

Si investigar un asesinato en los más peligrosos suburbios de Los Ángeles nos puede escarapelar todo el cuerpo, qué no sentiremos si además lo debemos hacer en el mismísimo infierno.

Inspirado en la novela gráfica Hellblazer (DC Comics/Vertigo), de «Constantine» cabría esperar una aventura gráfica que nos hiciera seguir pausadamente (aunque con la mosca detrás de la oreja) los pasos de su protagonista, un investigador de lo paranormal, bebedor y fumador empedernido, atribulado por una situación extraña de tener que moverse unas veces en la tierra otras literalmente en el infierno, cuya única arma es su aguda inteligencia. Pero aunque eso está en lo sustancial del hilo argumental, el ritmo del juego es mucho más trepidante que el de una aventura gráfica al uso, y ya a las primeras de cambio nos encontramos apretando el gatillo como un descosido. Lo hacemos básicamente porque este videojuego es tributario de la película que ahora también se estrena bajo el mismo título, con Keanu Reeves en rol estelar, que por cierto lo clavan con un modelado prodigioso. Por tanto, para empezar, cámaras, luces y ¡acción!...mucha, mucha acción en tercera persona. ¿Que no es lo que esperaban algunos (los más puristas acérrimos del cómic)?, puede ser, pero el resultado es mucho más que un producto de género aceptable. Aquí no sólo descargas grandes dosis de adrenalina "bajándote" cuanto demonio se te pone por

Tierra e infierno, cada uno de estos dos planos afecta al otro, creando escenarios del juego muy originales.

Valoración

Gráficos
■■■■□□

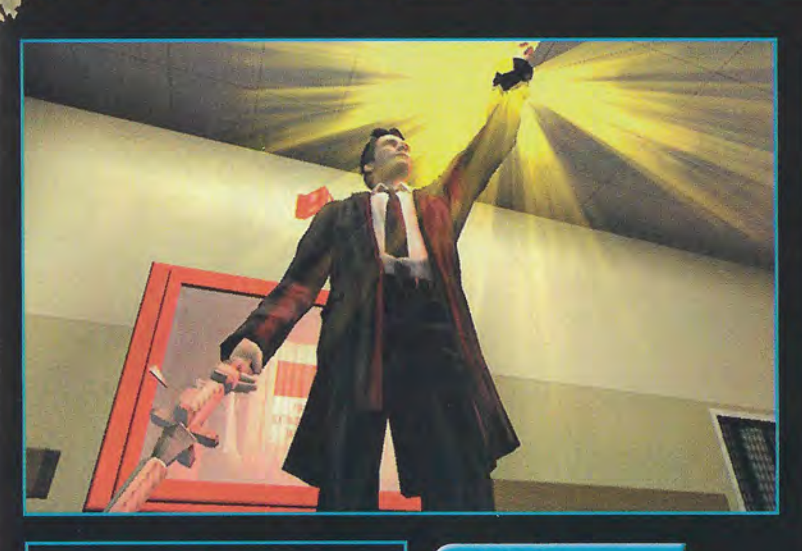
Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■□□

Vista Verdadera

▸ Constantine posee el don de contemplar el mundo que le rodea más allá de cómo aparentemente es. A través de la Vista Verdadera puede distinguir por ejemplo a mestizos (demonios disfrazados de humanos) de las personas normales, o a otros demonios, como los Bastados, incluso si se desmaterializan. Esta cualidad sirve también para desenterrar los secretos demoníacos, que pueden ayudarte a resolver enigmas, encontrar áreas secretas y desplazarte por un nivel. Además, la Vista Verdadera es utilísima para ver en la oscuridad, localizar objetivos difíciles de encontrar y focalizar los puntos débiles de los demonios.



delante (de éstos los hay de varios pelajes: el demonio tipo Bile Reiz es increíblemente fuerte, los Bastados lanzan descargas de fuego demoledoras, los Seplavitas son voladores rápidos y mortales...), también te espera un apasionante itinerario de investigación criminal, de oscura exploración en dos planos de la realidad (Tierra e Infierno) a través de 14 niveles, que debe conducir al origen de un mal que hay que destruir.

De película

Los capítulos de tus andanzas se suceden bajo una atmósfera tenebrosa e inquietante, en localizaciones fielmente recreadas de la propia película en las que te esperan sorpresitas de más de un respingo, apoyadas por un sonido impactante. Claro que aparte de echarle narices, para desafiar el peligro hay que tener las espaldas bien cubiertas. Así dispondremos de un arsenal ganso, desde armas de fuego y lanzallamas hasta un "juguete" tan sorprendente como "el crucificador" que dispara ¡clavos de mártires! En el juego no faltan las referencias místicas y sobrenaturales, derivadas de las cuales dispondremos de otros medios para "dar boleto", en forma de hechizos y poderosos encantamientos con los que desterrar a tus enemigos infernales de los dos planos de existencia. La jugabilidad pues se dota de buenos argumentos para mantenernos aferrados al control. Lástima que haya algunos aspectos que le resten puntos a este título: al motor gráfico le falta algo más de suavidad y fluidez, así como el sistema de disparo debería estar un poco más pulido. No obstante, en la piel de Constantine, seguro que quedarás atrapado por su causa, la de sentir fuertes emociones a las puertas del infierno.

Ficha Técnica

Compañía
SCI

Género
Acción/Aventura

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.sci.co.uk"



Por arte de encantamiento

▸ Los encantamientos proporcionan al prota aumentar la cantidad máxima de salud. Siempre que encuentres un encantamiento, el símbolo que lo representa se tatúa en el cuerpo de Constantine y mientras él lo lee su Fuerza de Vida se incrementa. Las Reliquias son encantamientos que permiten lanzar ataques mágicos aún más devastadores. Para mejorar las habilidades de lanzamiento de hechizos tenemos las Muñecas de vudú. Por último, las Cartas de Tarot desbloquean contenido de bonificación adicional.



7 FLASHES

Mucha caña de bambú viene repartiendo la negra de Sony este mes. Empezamos calentitos con **«Project Snowblind»**, que nos traslada a un Hong Kong post-independencia muchos menos lírico que en la super-peli "2046". Con un panorama de guerreros mutantes, un poco de acción épica en primera persona es lo que mola. Tampoco se anda con chiquitas **«The Punisher»**, el superhéroe más macara del cotarro, que despliega movimientos contundentes y un modo interrogación para hacer cantar hasta a Harpo Marx. Aunque, para repartidores finos, los de **«SNK vs. Capcom: SV Chaos»**, apoteosis del "cate" con 36 cracks de franquicias como «Street Fighter», «Fatal Fury» o «KOF» afilando puños. Y ya que estamos con batiburrillos, ojo al **«Sonic Megacollection»**, con siete de los títulos más míticos de la franquicia (incluyendo «Sonic the Hedgehog» y secuelas y prototipos de «Sonic & Knuckles») y cantidad de material extra fan fatal. Otros diablillos de cuidado son los de **«Time Splitters: Futuro Perfecto»**, que siembran destrucción cartoon desde 1914 a 2401, para que no falte de nada. Suavizamos la consola con los malabarismos de Ronaldinho y cia. en **«FIFA Street 2005»** y los suaves zarpazos de la «Tekken» Nina Williams en **«Death by Degrees»**. Ese voluptuoso retrato-robot, ya.



Las pachanguitas urbanas de «FIFA Street 2005» son de lo más molonas. ¡Que ruede el balón sobre el asfalto!

PS2

BOB ESPONJA
LA PELÍCULA

¡**Súper Esponja al ataque!** El grito de batalla del prota de este cascabelero plataformas nos convoca a su causa, la de recuperar la corona del rey Neptuno y liberar a su jefe Don Cangrejo de las garras del malísimo Plankton, que urde el sombrío "Plan 2" para acabar con la tranquilidad de Fondo Bikini. En la divertida película que ya se asoma nos relata esta aventura, pero antes podemos sentirnos partícipes de la misma manejando a Bob y a su inseparable colega Patricio, una estrella de mar de lo más imprevisible. Así la cooperación entre estos dos personajes será fundamental y con cada uno de ellos iremos superando diferentes fases, aplicando para cada cual maniobras únicas y particulares. Algunos de estos movimientos los iremos adquiriendo a medida que cumplamos retos y recolectemos gooberfichas, sin olvidarnos de zamparnos por el camino unas cuantas hamburguesas que reestablezcan nuestra salud. Los puntos de hombría son los que más abundan y con ellos mejoraremos nuestros movimientos especiales, para darle leña al mono a medusas, pestilentes foggers, ruletas destructoras o los escurridizos Poppers, que aparecen y desaparecen con su doble cañón en lugares alternativos y pueden volverte loco. Por tanto a cargar pilas para correr (cuidadín con las superficies, las hay de hielo resbaladizo, de chocolate cenagoso…), brincar, recolectar y golpear a la mínima sospecha, antes de que te hagan pupita. No hay que buscar grandes alardes (los gráficos son normalitos, aunque el juego está doblado con las voces de la peli original), pero este título cumple con los cánones de plataformas clásico y a buen seguro a los fans de la serie de Nickelodeon les apetecerá sumergirse en el multicolor y dicharachero mundo que les espera ahí abajo.







Valoración



Gráficos	3/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

Ficha Técnica

Compañía
THQ

Género
Plataformas

Lanzamiento
Enero

Dirigido a …
+ 3 años

Cibercontacto
http://spongebobmovie-game.com/



Rico y peligroso mundo submarino

▶ Bajo las aguas nos toparemos con elementos que nos ayudarán en nuestra travesía, aunque también con trampas. De los primeros, están los cofres del tesoro que permiten desbloquear extras; frutas arrojadizas para lanzarlas sobre enemigos; cajas para teletransportarnos ; o camas elásticas. Con los cebos debemos tomar precauciones y si tenemos barriles atronadores cerca, evitar que su explosión nos afecte. Y ojito con la amenaza volante que se nos viene encima con las cajas globo.

PS2

ROBOTECH INVASION

La maquinavajera sombra de «Halo 2» es alargada, jugón. Si no, que se lo digan a esta escupe-metralla saga made in Vicious Cycle, que ha tenido a bien reciclarse desde los dominios del cel-shaded (ya no tan de modé, ¿eh? Al final, íbamos a tener razón cuando le auguramos un futuro más fugaz que los "triunfitos" de última generación) al 3D bien renderizadito, caldo de cultivo ideal para que el FPS campe a sus anchas. Como "ferpectamente" sabrán los fans de la serie anime de marras (o mangas), el meollo central consiste en darle estopa intergaláctica a los Ivid, raza de parásitos alien que salió de debajo de las piedras mientras la humanidad exploraba los confines del sistema solar buscando una nueva tecnología hiperavanzada llamada Robotech. En nuestra gresca nos encontraremos con dos escenarios paralelos y complementarios argumentalmente, y otros dos modos de juego (toma toque «Metroid», moreno): a patita y transformado en una "bicicleta de combate" armada hasta el pedal, pero que presenta alguna que otra dificultad en cuanto a coordinación de movimientos en el ataque (esos misiles con la mecha cortita) y defensa. En las misiones "humanas" la cosa cambia, sobre todo porque podremos darle cancha a nuestro mega-rifle y a una verbena de proyectiles de lo más curiosa y que se ajusta muy útilmente con la palanquita derecha del pad. ¿Que en qué consisten las misiones? Lo normal: exploración, escolta, invasión relámpago, campaña de ocho horas de duración... Todos discretamente parecidos y muy bien animados por la inteligencia artificial de los enemigos, múltiples plataformas y niveles y un score pegadizo de Jesper Kyd. Marchando otra mech-party futurista y con el casco bien calado.

Ficha Técnica

Compañía
Take 2

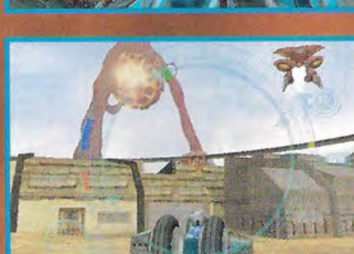
Género
Acción

Lanzamiento
Enero

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
http://www.robotech.com







Valoración

Gráficos



Jugabilidad

Sonido/FX

Originalidad



Muchas mechas



▶ Como estaba cantado, uno de los platos fuertes del «Robotech Invasion» es su modo online, disponible hasta para ocho jugadores y con cuatro modos de juego tales como deathmatch (a solas o en compañía) o el típico captura-banderas, convenientemente reforzado en otro modo "protocaptura". Lástima que esa cañera pantalla partida, tan vistosa en estos casos, brille por su ausencia, aunque echar unas batallitas entre bicis y robots es todo un puntazo. Por supuesto, hay armas y niveles extra desbloqueables.

PS2

ESPN NFL 2K5

Ni la batalla de los elefantes de "Alejandro Maño" se puede comparar en tonelaje y arrojo con la NFL, circo romano cuyo intríngulis pocos han sabido reflejar desde la barrera. Como mucho, precisamente Stone en «Un domingo cualquiera», las retransmisiones de la ESPN y, por alusiones, la franquicia «NFL 2K5» que, igual que su hermana gemela baloncestística, ahora salta al ruedo con un juego de mucho peso, el de dos manadas de "búfalos" enfrentados por un balón apepinado. Quien sea fiel fan de la saga sabrá cómo se las gastan estos chicos en materia de acoso y derribo, derrochando jugabilidad, deporte-espectáculo y, sobre todo, una variedad de ángulos de cámara asombrosa, algo capital para mostrar todas las dimensiones del fútbol americano sobre el tapete. Con un sistema de pases perfeccionado (y una melé "a lo loco" pulsando repetidamente el botón de acción), nueva mecánica de juego para poder manejar tanto a la defensa como el ataque y una pizarra estratégica no tan sobrecargada como en otros simuladores, he aquí una pieza que acerca definitivamente la NFL al gran público. Aunque no todo va a ser "simple" perfeccionamiento: también nos encontraremos novedades tales como un modo franquicia mucho más maratoniano y "manager", un nuevo sistema de forcejeos y marrullería con los botones frontales (para ganar más yardas y morder más la hierba) y, para los más curiosos, una nómina de estrellas invitadas desbloqueables que van desde David Arquette a Carmen Electra y una música en los estadios retumbantes, sólo falta la Jackson en la SuperBowl. Bueno, mejor Beyoncé.

UP&DOWN

▲ El completito modo franquicia y la mejoría general de gráficos, movimientos y pases.

▼ Aún algo espeso para el futbolero público. Las animaciones faciales son mejorables.

Compañía: Take2 | **Género:** Deporte | **Lanzamiento:** Enero | + 3 años

OUTLAW GOLF 2

¿Quién dijo que el deporte del palito y el agujerito era más aburrido que ver crecer la hierba de Wisconsin? Algún listillo, seguro porque, viendo cómo se las gastan los gansos de Hypnotix (ver «Outlaw Volleyball» para completar datos), la verdad es que lo del green y el put parece más jaranero que una fiesta-toga. Y a veces con similar vestimenta, aunque no debe ser muy normal que, en pleno hoyo 15, aparezca una dominatrix encuerada y te ponga el trasero como un tomate reventón por fallar un par cantado. Siguiendo de refilón el recorrido de aquel excelente y simpaticón «Everybody's Golf», la franquicia «Outlaw» añade al cotarro un plus canalla pero igualmente "respetuoso" con el deporte de marras, a pesar de que nadie espere los coquetos y recién regaditos circuitos PGA a lo «Tiger Woods». Aquí los campos son tan "raritos" como una central nuclear secreta, una refinería, una estación de esquí ártica y hasta ocho sorpresitas de similar jaez. Y, en la misma línea van los "deportistas", con pintas que asustarían a los más tatuados de «Los Urbz», aunque en la docena disponibles también hay lugar para el jardín de infancia o hasta el Inserso. Eso sí, como no todo van a ser bromitas, el swing también es de lujo, gracias a un motor exclusivo de la franquicia que garantiza el calibrado de golpes casi milimétrico. Si a esto le añadimos un golpeo personalizado según el estado de las neuronas del "menda" (el Composure Response System), hasta trece modos de juego (incluido un «béisgolf») y opciones online para PS2 y Xbox, la diversión-palitroque está más que servida. ¡Ahí te quiero ver, Seve!

UP&DOWN

▲ Gracietas y subidas de tono generosas. Buena calidad de golpe. Pistas locas.

▼ Es de cajón, pero si prefieres la etiqueta negra del «Tiger Woods», olvídate de estos macarras. Mejor el live Xbox que el online PS2.

Compañía: Take 2 | **Género:** Deporte | **Lanzamiento:** Enero | + 16 años

TEXTOS: GABRIEL CARMONA

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Los bongos de GameCube siguen dando mucho juego, y una vez más, Donkey Kong es el encargado de darles el ritmo necesario, esta vez al servicio de una divertidísima aventura plataformera por toda la selva. ¡Plátanos para todos!

Cabía esperar que Nintendo fuese a sacar más partido a los bongos presentados con «Donkey Konga», pero lo que nos ha pillado de sorpresa es que, en vez de una secuela con nuevas canciones, se fuesen a desmarcar con un uno de los juegos de plataformas más originales y con más marcha que hayas jugado nunca. ¡Prepárate para guiar a Donkey Kong por la jungla tocando los bongos!

Cómo funciona el invento

¿Guiar a Donkey Kong? ¡¿Tocando los bongos?! Suena descabellado, pero por increíble que parezca, este sistema de control a golpe de tam-tam funciona mucho mejor de lo que podía imaginarse en un principio. Las pulsaciones en cada bongo te hacen ir en la dirección correspondiente, y cuanto más rápido pulses, más rápido corres. Con pulsaciones simultáneas pegas saltos, y cuando das palmadas, Donkey lanza un ataque sónico que se extiende en todas direcciones, o bien se agarra a lo que tenga cerca. El resto de las acciones, que las hay en cantidad, son contextuales y muy intuitivas. El caso es que la velocidad de respuesta del gorila es estupenda, y en menos que se pela un plátano, ya estás corriendo por los niveles a velocidad endiablada, saltando de un lado a otro, balanceándote y nadando con la

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■■
Originalidad	■■■■■■

Los amigos de Donkey

▶ Como en los títulos de «Donkey Kong Country», nuestro gorila favorito cuenta con la ayuda de sus amigos de la selva para sortear los obstáculos. Puedes subirte a Cabrisonte y correr a toda velocidad por la nieve (y batir algún o que otro récord de salto), o colgarte de Paracardilla para planear suavemente hacia el suelo. Con Orca podrás surcar las aguas sin problemas y Helipájaro acudirá en tu ayuda cuando necesites remontar el vuelo. ¡Menuda animalada!







Ficha Técnica

Compañía
Nintendo
Género
Plataformas
Lanzamiento
Febrero
Dirigido a ...
+ 3 años
Cibercontacto
www.nintendo.com





Una ominosa sombra se proyecta en el horizonte...

▶ Como buen juego de plataformas, «Jungle Beat» tiene sus correspondientes jefes finales al final de cada mundo, al que llegas después de superar dos niveles. Estos enfrentamientos están precedidos de una presentación adecuadamente épica, y aunque no son muy difíciles, te pueden hacer perder bastantes puntos si no te andas con cuidado. ¡Procura llegar con muchos puntos hasta estos enemigos y tendrás muchas más oportunidades de vencerlos!

agilidad y garbo del mismísimo Johnny Weissmuller.

El mono veloz

La acción transcurre en un plano horizontal, como los juegos plataformeros de siempre, pero con un ritmo mucho más veloz, que casi nos recuerda a los mejores tiempos de Sonic. La cámara está situada a bastante distancia de la acción, lo cual perjudica un tanto a la presentación gráfica. En todo caso, esta perspectiva ofrece una buena vista panorámica de lo que tienes por delante, lo cual te permite controlar tus movimientos con mayor precisión y planear por adelantado lo que vas a hacer. Además, en momentos puntuales, la cámara hace zoom para que veas a Donkey zurrándole a algún enemigo, y ahí los gráficos lucen en todo su esplendor. La música entra de lleno en el campo de lo memorable, con ritmos selváticos que te motivan a tocar los bongos y a dar palmadas al unísono. ¡Es cierto, si te dejas llevar por el compás, verás que empiezas a combinar acciones acrobáticas y bonificaciones de puntos casi sin darte cuenta! Es una experiencia realmente fascinante. «Jungle Beat» nos ha encantado, tanto por su originalidad como por su dinámica jugabilidad. Sus únicas pegas son que carece de modo multijugador y que es bastante fácil, pero bueno, hay que comprender que es un título para toda la familia. Lo importante es que es tremendamente divertido, y te vale la pena jugarlo tanto si ya tenías los bongos como si no. ¡Apúntate a la movida con Donkey Kong!

Guía de juego

Vamos a darte algunos consejos para derrotar a los primeros jefes finales. ¡Esto te dará una idea de cómo enfrentarte al resto!
Contra Rasta Kong, al principio puedes abrumarle con tus puñetazos e interrumpir sus ataques, pero pronto te encuentras con que esa táctica deja de funcionar. Da palmadas para esquivar sus ataques y contraataca mientras recupera el equilibrio. ¡Máximo daño!
Contra Pajarrásico, usa al mono de las palmadas para catapultarte contra el huevo negro que lleva entre las garras. Haz un redoble de bongos para romperlo. Si te tira plumas, intercéptalas con palmadas. Contra Pajarrendo es más o menos igual, pero tu primer lanzamiento es para aturdirlo.
Contra Jabalucho, ¡no te lances al combate cuerpo a cuerpo hasta que no esté aturdido! Intercepta en el aire sus proyectiles con palmadas en salto y lánzaselos de vuelta. Luego lánzate contra su barrigota y atízale con ganas.
Contra Elebombo, evita sus proyectiles, ¡que no te dé! Da palmadas para desarraigar la piña y lánzasela con una segunda palmada. Si consigues que se trague una con su trompa, su corazón quedará expuesto y lanzará un montón de piñas. Ve adonde están las piñas y da muchas palmadas seguidas mientras miras a la derecha para clavárselas todas. ¡Buum!

STAR WARS
CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPUBLICA II



Aficionados al rol, apasionados de Star Wars y jugones de todo el mundo coinciden al calificarlo como uno de los mejores RPGs de la historia del videojuego.

Vuelta al Halcón de Ébano. La historia transcurre sólo cinco años después de los acontecimientos de la primera parte del título y cuatro mil años antes de los de las películas. Auque no imprescindible, antes es muy recomendable que nos iniciemos con el primer «KOTOR» («Caballeros de la Antigua República»). No obstante, en esta segunda parte se recurrirá de nuevo a la amnesia de nuestro personaje (esta vez podremos elegir si le queremos hombre o mujer y entre una variedad mayor de posibilidades), para ir desgranando poco a poco una historia llena de traiciones y de deslealtades que sacarán a la luz a más de un Caballero Sith de los que se esconden en el lado Oscuro de la galaxia. Nuestra forma de intereactuar será la misma que tenemos en otros RPGs, es decir, escasa, pero sin traumas, ya que la chicha está en movernos a lo largo y ancho de la galaxia con nuestro Halcón de Ébano para visitar los diferentes planetas (algunos nuevos, otros se repiten). Una vez allí tendremos ocasión de ver a muy diversos persona-



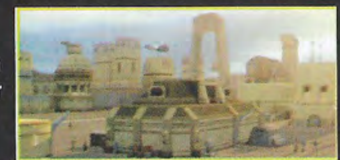
Por si no tenías suficiente para demostrar tu bravura, ahí va este "angelito".



La emoción Star Wars se vive en cada episodio de este apasionante rol.

Sólo faltan las localizaciones

▸ Uno de los fallos permanentes de «KOTOR», tanto en la primera como en la segunda parte, es la ausencia de un doblaje al castellano. Podremos comprobar las geniales voces en inglés y tendremos que "sufrir" una no tan buena traducción del juego al castellano que nos desesperará en ocasiones. Las mejoras con respecto a la primera parte en cuanto a las posibilidades de comprensión de los textos son bastante significativas, pero aún así echamos muy en falta el doblaje de las voces en el mejor juego de rol que ha pasado por la consola Xbox en el último año.



Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■■■

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■■■■□

Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Rol

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.kotor2.com

jes con los que hablar e interactuar y darnos cuenta de que jugar a «KOTOR II» depara insospechadas emociones, aunque también la sensación de que estamos en el medio de algo sin resolver del todo. Sí, la historia tiene fin, pero no ese gran final que ya esperamos para una tercera parte que cierre esta más que probable nueva trilogía de Star Wars.

Mejorar el mejor RPG del mercado

Tras el excelente trabajo realizado por Bioware en el primer «KOTOR», no era fácil para los chicos de Obisidian recoger el testigo. Pero no sólo han demostrado que podían mantener el nivel, sino que lo han superado en muchos aspectos tanto a nivel técnico como con la inclusión de novedades en la jugabilidad. En los gráficos, las localizaciones han sido mejoradas, pero es que los tiempos de carga son menores, la variedad de personajes mucho mayor; también el sonido mantiene el nivel en las composiciones sonoras y se han incluido más voces... eso sí, en inglés. En la jugabilidad se ha elevado el sistema de liderazgo del grupo, se han simplificado los combates y el sistema que controla nuestra moral (si somos buenos o malos) introduce mucha más tensión al ser más difícil inclinarse a uno u otro lado. En la segunda parte se sigue con el mismo sistema de reglas que da un equilibrio perfecto a las luchas sobre todo si tenemos en cuenta que el sable láser se adapta perfectamente a dichas reglas de rol que permiten las mejoras y multiplicidad de las armas. Además se ha reducido la dificultad y eso lo llegaremos a notar cuando veamos a algunos personajes que son capaces de pelear y derrotar a sus enemigos sin ni siquiera empuñar su arma. Todo para redoblar el disfrute de ver enfrentados a Jedis contra Siths. Y ojo al reverso tenebroso que es absolutamente magnético.

Cabecilla del grupo

▶ Una de nuestras responsabilidades a lo largo del juego será la de controlar nuestros actos ya que el resto del grupo de personajes que nos acompaña estará siempre influenciado por nuestras acción. Como es natural, dependiendo de cómo nos comportemos iremos inclinando nuestra balanza del carácter/moral hacia el lado de la Luz o el de la Oscuridad. El resto de grupo seguirá nuestros pasos y sus puntos acumulados en cualquiera de los lados se irán para el otro sin mayor problema. Esto nos ofrece una sensación total de gobierno sobre el grupo de personajes que conforman nuestra compañía.

Guía de juego

Ya podemos adelantar que existen dos finales posibles para esta historia y que con rejugar los últimos niveles podremos ver los dos, bastará cambiar el peso de la balanza de un lado al otro a través de nuestro comportamiento y alguna que otra decisión.


El sable de luz es genial, pero no dejes de mejorarlo en cuanto tengas ocasión para ello.

Si existe un consejo para «KOTOR II» ese es ser consecuente con nuestros actos y llevar a cabo un juego coherente en el que nuestro personaje pueda contar con la confianza del grupo al que controla (para eso deberemos actuar en una misma línea que defina nuestra moral hacia la Luz o la Oscuridad).
El segundo consejo de utilidad es el de desarrollar las posibilidades de nuestro sable láser y para ello podremos hacer diferentes combinaciones con muy opuestos resultados. Por cierto, dichos resultados tendrán consecuencias sobre el aspecto de nuestros personajes de forma bastante evidente en ocasiones.
Si no has jugado a la primera parte realiza el tutorial inicial, si jugaste lo puedes saltar. Aún así existen dos horas iniciales algo pesadas. A partir de ahí nada podrá despegarte del mando con un argumento que entrelaza espléndidamente cada una de las historias.

XBOX

PROJECT ZERO 2 DIRECTOR'S CUT

¿Quién dijo que la verde de Microsoft daba menos susto que la duodécima parte de «Viernes 13» (¿o era la décima?)? Pues para acallar tales ululantes voces críticas, Tecmo ha tenido la muy feliz idea de prolongar los escalofríos del ya de por sí pavoroso «Project Zero 2» únicamente para la Xbox, aprovechando la espectacular tecnología "canguela" de la consola, sobradamente demostrada en algún episodio de la serie «Silent Hill». Así, seguiremos los flashazos respingoneros de las muchachas Miyu y Mio a través de las callejuelas malditas de All God. Hasta ahí, todo correctito. Pero la gran novedad de esta secuela bis nos la topamos en el mismísimo arranque: la posibilidad de coger el morlaco terrorífico por los cuernos cambiando el modo a primera persona, como si de un shooter se tratase. Así, no es difícil imaginar lo que lucirán los sustos y pieles de gallina, un poco a la manera de «Silent Hill 4» o los últimos «Metroid» cúbicos. Por desgracia, no es posible cambiar de primera a tercera persona sobre el terreno (ni siquiera en opción de cámara), así que con lo que elijamos al principio tendremos que "tirar p'adelante". Toda una experiencia recorrer pasito a pasito callejuelas infectas con un niño Toshio cualquiera apareciendo desde detrás de alguna piedra. Pero no sólo esto le pone las pilas al juego: otro nuevo nivel "survival" se desbloqueará al acabar el argumento (algo corto, como en el anterior), con enemigos y batallitas más arcade que dan un respiro al enrevesadillo argumento. Unos FX luminosos de campanillas, un control adaptado para la Xbox con unos gatillos en retaguardia de rechupete y nuevo guadarropa para las nenas (¡esos bikinis a lo «Dead or Alive» tan apropiados!) y el mejor survival para la Xbox está de lo más servido.

Ficha Técnica

Compañía
Tecmo

Género
Survival-Horror

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.xbox.com/es-ES/projectzero2/

La terrorífica atmósfera del juego nos tendrá en tensión a cada paso que demos.

Valoración

Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■■■
Originalidad	■■■■□□





El rugido de la mariposa carmesí

Por si algo le faltaba a esta maqueada y brutal conversión para la 128 de Microsoft, Tecmo ha exprimido al máximo las fantásticas posibilidades sonoras de la consola. Esto es, un Dolby Sorround 5.1 crujiente y atronador que nos meterá más temblor en la médula mientras buscamos a la zascandila Miyu. Hasta los disparos de la cámara de fotos será tan reales como si tuviésemos una Nikon entre manos. Un sonido de texturas de lujo, vaya, igualito que los espectaculares gráficos.



JUEGOS
envia JUEGOS74 + un espacio + el código del juego al 7494
Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com
O DESCÁRGALOS LLAMANDO AL 806 41 69 96
BUSCA JUEGOS
envia JUEGOS74 +espacio +la categoría del juego deseado al 7494 ej: juegos74 accion
JUEGA DONDE Y CUANDO QUIERAS EN TU MOVIL
1018 Rayman 3
1088 XIII
1013 Solitaire
1600 Carlos Sainz
1281 Prince of Persia Las arenas del tiempo
1090 R. Football 2004
1601 Gasol AllStar
1005 Prince of Persia
1011 Siberian Strike
1009 Rayman Bowling
1084 Splinter Cell
1012 Skate and Slam
1010 Rayman Golf
1014 Speed Devils
1089 Splinter Cell Ext. Ops
1020 Desailly Pro Soccer
1251 Bamm
1087 Siberian Strike II
1602 GunRush
1270 Strip Poker II
1021 Planet Zero
1542 Sex Bomb
1603 LaserBlade Combat
1410 Tragacocos
1085 Six Raven Shield
1094 Pandora Tomorrow
1201 Football Fever
1017 Gulo´s Tale
1272 Blocks
1709 DRIV3R
1552 BMW 1 Challenge
1413 Outlaw
1086 Nightmare Creatures
1250 Adventurer
1256 Erotic Invaders
LOS JUEGOS + PEDIDOS
NUEVOS
1324
1180
1321
1573
1323
2052
2053
1561
1322
2232
TOP
37489
35937
36648
PARA SIEMPRE
41272
36497
37131
38879
36213
FOTO FONDOS
envía MMS22 un espacio y el codigo de tu foto fondo al 7808
O LLAMA AL 806 41 69 90
TODO ESTO Y MUCHO MÁS EN WWW.MOVILMUNDO.COM
ESCUCHA LOS POLIFÓNICOS ANTES DE DESCARGARLOS, TODAS LAS CANCIONES Y FOTOS Y JUEGOS...
NUEVAS
ANIMACIONES
HAZ QUE TU MÓVIL SE MUEVA
envía MMS22 + espacio +código animación al 7808
fine fondos
36636 37030 35540 35999 36000 36001 36039 36052 36146 36152
36330 36464 36691 37132 35529 35530 35532 35534 35535 35536 35537 35538
41132 41131 41130 41129 41123 41109 41106 41105 41104 41098 41100 41087 39252 41038
41086 41085 41084 41083 41082 41081 41080 41077 41076 41075 36326 35989
41071 41070 41068 41067 41058 41057 41056 41049 41045 41019 41011 40325 35365
36331 36455 39727 36329 36613 39923
+ pedidos
35484 36927 35559 38876 40899
POLITONOS
envía POL1 + espacio + código polifónico al 7808
O LLAMA AL 806 41 69 90 MUCHO + EN WWW.MOVILMUNDO.COM
si quieres otro polifónico que no ves aquí envía POL1 más un espacio y una palabra que la identifique (algo del titulo..) al 7808
NUEVOS
41976 41970 41971
41918 41919 41920 41921 41977 41978 41979
41924 41925 41922 41923 41980 41981 41982
www.movilmundo.com
todo lo que buscas para tu movil
Atención al cliente 902 01 01 27
TOP20POLIS
84826 Dale don dale
82172 Barcelona
84067 El Exorcista
84937 Kill Bill - Silbido
84446 Cara al sol
83188 Real Madrid
80017 Mision Imposible
84064 Darth Vader M. I.
84680 Dragostea din tei
84440 El señor de los anillos
83883 Fraggle Rock
82123 Athletic De Bilbao
84202 Telefono antiguo
83808 Himno de España
80143 La Pantera rosa
82652 Fiesta Pagana
84760 Obsesion
82935 Noches de bohemia
84428 Asturias
84724 El bueno, el feo, malo
CINE Y TV
80025 Los Simpsons
84759 Gladiator
80108 Benny Hill
80096 Pulp Fiction
84207 El Padrino
80044 Rocky
80125 Mortal Kombat
84437 Shin Chan
84231 Bar coyote
83658 Star Wars
84560 Curro Jimenez
80048 El coche fantastico
80174 Expediente X
83834 La abeja maya
80074 El equipo A
84692 Rasca y pica
80065 Friends
84823 Harry Potter
84433 Nos vamos a la cama
80014 James Bond
80131 Buffy Cazavampiros
80043 Terminator
80498 El fantasma de la opera
80238 Indiana Jones
80091 20th Century Fox
80023 Austin Powers
CINE Y TV
83648 La familia Munster
84696 7 vidas
83884 El principe de Bel air
80194 Dirty Dancing Time of Life
80249 Futurama
80285 Charlie´s Angels
80024 Matrix
82054 Ain't no mountain high enough
84233 La historia interminble
80051 Top Gun
85083 Aqui no hay quien viva
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
83687 This is halloween
80195 Angel
84268 Embrujadas
NUEVOS
85031 No soy un Bastritboy
84997 Valio la pena
84920 Pastillas de freno
84993 Precisamente ahora
84942 Con la luna llena
ESPAÑOLAS
84904 Hablando en plata
84642 Angel malherido
85033 Nada valgo sin tu amor
83849 Molinos de viento
84267 Buleria
84791 La rueca
84919 Una foto en blanco y negro
84216 La costa del silencio
84918 Camina y ven
85021 Al carajo
VIDEOJUEGOS
83731 metal Gear Solid 2
83737 Dragon Ball Z
83739 Final Fantasy
83708 Resident Evil
85048 Enjoy the silence 2004
80093 Equador
80056 Insomnia
84226 Cafe del mar
84203 Dos gardenias
83814 Satisfaction
84926 Despre tine
85046 Pump it up
84201 Voglio vederti danzare
84605 Shin chan dance
81664 Children
84572 Infected
83228 Samba Adagio
DISCO
85069 Antes muerta que sencilla
85103 Baila morena
85044 Con mis manos
85061 Just lose it
84684 Me derrumbo
84961 Lose my breath
84578 Ahora quien
85073 Trozos de cristal
85074 Flores en el cielo
85075 DJ
85076 Just Because
85084 Ya no me acuerdo
85085 Por que no ser amigos?
85086 Sopa fria
85087 I belive in you
85089 Llevo tu voz
85090 Tu no tienes alma
85022 Change
85023 Room service
85035 The switch
85036 Como tu
85053 Caracola submarina
85020 Reach up for the sunrise
85018 Move ya body
85017 Predictable
85016 Open road
85015 Eres
85014 Guilty
HIMNOS
83809 Guardia Civil
84094 Himno de riego
82124 Atletico De Madrid
84362 Champions League
82190 Betis
84494 La internacional
84490 Asturias patria querida
84932 Real Sociedad
84436 Centenario Real Madrid
84492 Himno de Galicia
83258 Sevilla F.C.
83477 Himno de Valencia
84855 Amunt Valencia
NUEVOS
SONIBROMAS Y MP3 TONO VOCES
ENVÍA POL2 + ESPACIO + CÓDIGO BROMA O SONIDO AL 7808 O LLAMA AL 806 41 69 90
torrente TORRENTE
77123 Que alguien me coja! Frase
pocholo Pocholo
boris Boris
77148 Te llama la guardia civil Chiquito
risa Carcajada Hombre riendo
77196 Tienes un mensaje nuevo Frase
77143 Descuelga cobarde Chiquito
papuchi Papuchi
77176 Españoles Franco ha muerto Frase
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee Sms
77166 Doctor Maligno Austin Powers
77121 Es tu jefe no lo cojas Frase
77178 Cuñaaaaao El risitas
77122 Hola, hay alguien? Frase
77339 Tienes un mensaje nuevoooo
77243 Del pita del Anuncio Cocacola
77177 Se me escucha o no? Frase
77281 Cogelo que es tu camello Torrente
77128 Vaa tia vaa Shin Chan
77116 R2D2 Star Wars
77301 te voy a dar dos yoyas Carlos Yoyas
77289 Cogelo mister dj! Pantoja de Puerto Rico
BROMAS EN MP3
77258 Coge el puto telefono cabron!
77018 Teléfono antiguo
77007 Orgasmo
77259 Esta sonando mi telefono
77048 Sirena de policia
77045 Harley Davidson
77119 Bebe gracioso
77091 Risa de Thriller
77052 Erupto bruto
ÚSALOS COMO TONOS DE LLAMADA Y...
¡¡¡TU MOVIL HABLARÁ CUANDO TE LLAMEN!!!
SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES
WWW.MOVILMUNDO.COM o JUEGOSJAVA@HOTMAIL.COM

DONKEY KONG KING OF SWING

Con más músculo que nunca regresa nuestro viejo macaco. Y, encima, subiendo por la vertical como un descosido.

Mira que tiene más años que la cuesta de la Vega, pero por nuestro ágil y gallardo Donkey no pasa el tiempo. Igual es la dieta bananera, que por algo Stallone se endiñaba quince plátanos al día para ponerse de dulce los bíceps en la época de «Rambo» (así se ha quedado el pobrecico). El caso es que, tras darle zumo de palo a su vecino Mario, ahora regresa por partida doble con su «Jungle Beat» cúbico y este «King of Swing» para la portátil de Nintendo. Así, rey del swing, nada de sultán, como canturreaba Knopfler y sus chicos. Porque, tras una dilatada experiencia en territorio plataformero, y después de saberse cada vuelta y recoveco de dicho género, ahora se le ocurre reinventarlo con este simpático y habilidoso juego cuya principal gracia consiste en que el scroll es vertical y no "tumbado" (nada nuevo, desde luego, recordemos no pocos niveles "de promoción" subterráneos de múltiples monigotes estilo Crash, algún Sonic o, cómo no, Mario y Donkey, incluyendo su mentado versus), por lo que, aparte de la perspectiva, tendremos que cambiar la mecánica a la hora de saltar de un nivel a otro. Aquí es más bien columpiarse a lo Spider-man con un bamboleo alternando R y L, aunque también hay más posibilidades de acción, desde luego.

A por las medallas

Con nuestro amigo más cachas que nunca, podremos

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

Bamboleo, bamboleas

▸ La clave del «DK. King of Swing» es el arte del bamboleo macabeo. Para ello tendremos que asirnos a los puntos de apoyo de las paredes y muretes disponibles, todos, cómo no, con la brillantez gráfica y colorista marca de la casa Nintendo. Luego, alternando R y L, iremos subiendo tan ricamente por los colgadores. Si fallamos o no sincronizamos, nos quedaremos dando vueltas como peonzas. Si pulsamos R y L al mismo tiempo, pillaremos dos agarraderas y nos quedaremos quietecitos, lo que nos vendrá de perlas para atacar a los malos, ya que tomaremos impulso y nos convertiremos en un obús peludo arrasando con todo. Brutito que es el chico.

Ficha Técnica

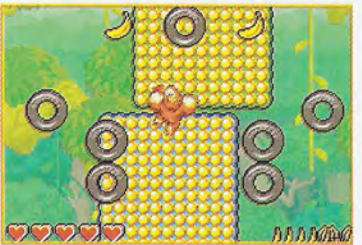
Compañía
Nintendo

Género
Plataformas

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.nintendo .es



acometer el animado argumento del juego, que arranca con los Kongs en pleno debate (o talk show) para aclarar a gritos quién será el rey de la jungla. El abuelete Cebolleta Cranky tiene los medallones de la fumata blanca en un barril, pero el mala idea de King K. Rool lo distrae y ya se ha liado. Así que, a por los medallones (de bronce, plata y oro). Con lo tranquilitos que estábamos en la choza con la calefacción puesta. Como suele ser habitual, el juego está dividido en cinco mundos concebidos como parques temáticos y selváticos y divididos en cinco niveles y con otros tantos jefes finales con los que tendremos que gastar vidas a tutiplén para pillarles el punto débil. El temita está estructurado en minipantallas a las que acceder según lleguemos arriba del todo, la franja más puñetera en dificultad. Así que ojo con tropezar o nos daremos la gran costalada. Para echarnos un cable tendremos unos coquetos cocos de cristal y otras joyitas que nos darán puntuación extra, así como unas cuantas habilidades como rapidez, sherpas chimpancés o aceite de hígado de bacalao para hacer más el Hulk. No tenemos que olvidarnos del fantástico modo multijugador lamado Jungle Jam, que mejora la línea habitual de la casa al permitirnos echar unas partiditas hasta con cuatro colegas más en una serie de pruebas como carreras de escalada, de obstáculos o batallas. Ni los gran prix del Ramonchu ese... Así que a darle a la pelvis con gracia, aunque no tengamos bongos para marcar las escaladas.

Banana Split

▶ ¿Qué sería un juego de Donkey sin festín platanero? En éste, más bien habría que hablar de banquete ya que las bananas, sin ser el objetivo principal de nuestra aventura, servirán para recuperar energías o hasta para hacernos invulnerables un ratillo, si recolectamos veinte piezas. Eso sí, las muy cucas se esconden en sitios de lo más retorcidos, por lo que tendremos que rebuscar y exhibir nuestra pericia en el swing para pillarlas.

7 FLASHES

A la espera del doble desembarco portátil el mes que viene, la GBA se convierte en un fortín para aguantar el temporal propio y ajeno. ¿Las armas? Pues como siempre: dibus y leña al mono. En la primera vertiente nos encontramos con cracks del trazo preescolar como ***«Winnie the Pooh»***, que pro-



El otrora popularísimo Hugo vuelve hipervitaminado por sus fueros plataformeros con «Evil Mirror».

sigue su odisea tras el tarro de miel de oro acompañado de sus colegas de fatigas. También más tierno que el día de la madre superiora es Hugo y su ***«Evil Mirror»***, revuelto de sesenta niveles divididos en tres mundos donde tendrá que proteger a Scylla de las garras de demonietes diversos. Y qué decir de ***«Banjo***



Toneladas de imaginación y aventura trepidante encontraremos en el cinematográfico juego «Robots».

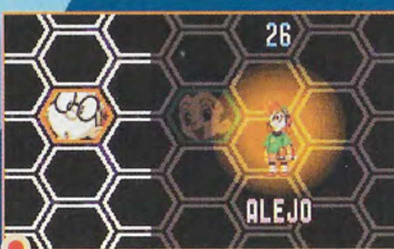
Kazooie: Pilot», con nuestras mascotas saltarinas preferidas intentando parar las zarpas de Gruntilda a través de múltiples puzzles, batallitas y atrapabanderas marca de la casa. Con más marcha se las gastan los hiphoperos ***«Animaniacs: Great Edgar Hunt»*** es esta descacharrante aventura llena de parodias, personajes muy funkies y rabioso colorido grafitero. Casi tanto como el que derrocha ***«Robots»***, fantástico garbeo futurista según la fetén peli. Ojo a los gráficos 3D. Y en la esquina guerrera, dos viejos conocidos: ***«Advance Heroes Guardian»*** (con más de 160 yoyas disponibles) y ***«Duel Masters 2: Kaijud Showdown»***, más populosa y más bruta que la primera.

GBA

ASTRO BOY
Omega Factor

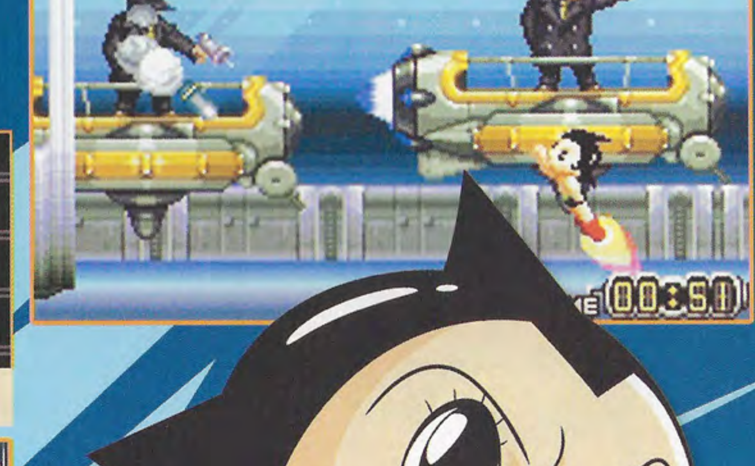
El personaje más popular del mangaka Osamu cobra vida en un nuevo juego cargado de acción que rememora los mejores conceptos clásicos del género y se codea con los mejores títulos de GBA.

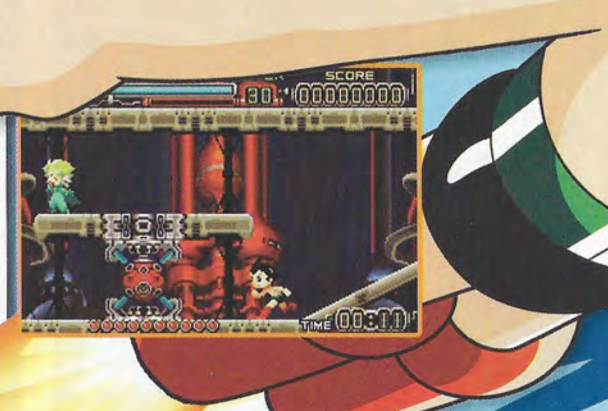
No hace falta ser un jugador japonés para apreciar los encantos de este juego. Ni siquiera hace falta que sepas quién es Astroboy, aunque la publicación del cómic por parte de ediciones Glénat en nuestro país debería ayudar a subsanar esa falta. El caso es que, por sus propios méritos, «Astroboy: Omega Factor» es un fenomenal título de acción que tiene cabida en la colección de cualquier usuario. El juego se desarrolla mediante scroll horizontal, y los niveles a menudo acaban en una épica confrontación con un masivo jefe final. Algunas fases tienen lugar en el aire, donde la acción se convierte en una especie de "matamarcianos". Astroboy, el protagonista, se vale de sus puños para acabar con los enemigos, pero tiene diversos ataques especiales, como el cañón de brazo o las ametralladoras, que resultan extremadamente útiles para acabar con las oleadas de enemigos que se te echan encima. Además de oponentes, también hay personajes amistosos con los que puedes hablar para obtener pistas, mejoras y acceso a niveles secretos. Si eres conocedor de la obra de Tezuka, seguro que reconocerás a muchos de esos personajes, lo cual siempre es un plus. Gráficamente, estamos ante uno de los títulos más rutilantes de la consola. Efectos espectaculares, colorines por todas partes, animaciones a gogó... Las capturas de pantalla son bonitas, pero no le hacen justicia al juego en movimiento, que apenas tiene ralentizaciones a pesar de que la acción puede llegar a estar saturadísima. Tanto por su estupenda jugabilidad como por sus proezas técnicas, «Astroboy: Omega Factor» es uno de esos títulos que no te puedes perder.



Controlaremos al superhéroe por escenarios de rutilante colorido.







Compañía
THQ
Género
Acción
Lanzamiento
Febrero
Dirigido a ...
+ 3 años
Cibercontacto
www.thq.com/

Las mejoras de occidente

Este juego salió primero en Japón, y para su edición en occidente se han realizado una serie de mejoras. Algunas fases tienen enemigos diferentes, otras han sido repobladas, y la dificultad se ha subido unos pocos enteros para hacer la acción más desafiante. Incluso se han reducido las ralentizaciones del original, se ha cambiado el color de ciertos enemigos para distinguirlos mejor y se ha añadido una barra de salud a los jefes finales para que sepas cuanto te queda para derrotarlo. ¡Un excelente trabajo de conversión!



Valoración

Gráficos ■■■■■■
Jugabilidad ■■■■■■
Sonido/FX ■■■■■■
Originalidad ■■■■□□

GBA

BANJO PILOT



¿Un oso montado en aeroplano? Pues ya ves, la mascota de la compañía Rare se apunta a la ya vieja moda de los juegos de karts, aunque en esta ocasión, la cosa va de altos vuelos, porque los protagonistas de este juego van montados en biplanos en miniatura. Durante la carrera tendrás que derrapar al tomar las curvas (ya ves, en el fondo pilotar no es tan diferente de conducir), eludir obstáculos y recoger armas para usarlas contra tus oponentes, todo ello ganando o perdiendo altura según sea necesario. Los modos de juego son los habituales: carreras cronometradas y Grand Prix, donde el ganador es el que obtenga la mejor clasificación general tras una serie de carreras consecutivas. El modo individual está razonablemente entretenido, pero donde las cosas se desmadran de verdad es en el multijugador para cuatro participantes mediante cable link, que es la caña. Técnicamente es un título bastante competente, con efectos de rotación muy conseguidos que recrean una sensación de 3D convincente. Eso sí, la dirección de arte es cuestionable, y aunque los circuitos son divertidos y están bien diseñados, no son particularmente excitantes de ver. Total, que se trata de un título resuelto con competencia, tal y como corresponde a una compañía de la categoría de Rare, pero que no destaca por su originalidad. Si ya has jugado antes a otros juegos de carreras de karts, aquí no descubrirás nada nuevo, pero si tienes amigos con los que compartirlo, seguro que pasaréis buenos ratos emulando al Barón Rojo.



UP&DOWN

+ Estupenda modalidad multijugador. Gráficamente está bien resuelto y la pantalla se mueve con soltura. Las voces son graciosas.

− La originalidad brilla por su ausencia. A veces la pantalla se llena con los aviones de los oponentes y no ves un pijo.

Compañía: THQ | Género: Carreras | Lanzamiento: Febrero | +3 años

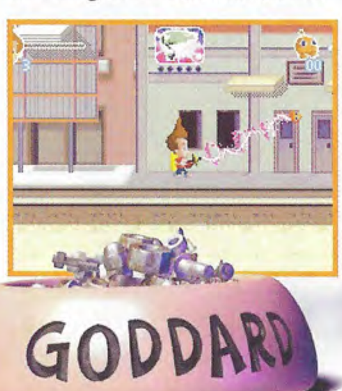
JIMMY NEUTRON ATTACK OF THE TWONKIES

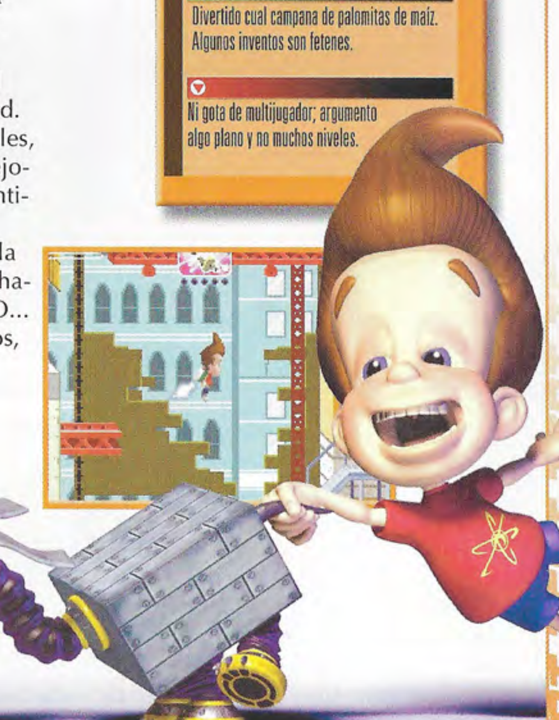
Aunque ahora quien corta la pana en el universo Nickelodeon es el zascandil Bob Esponja (otro veterano en lides portátiles desde los tiempos de la GBC), no hay que olvidar a otro de los cracks de la casa: el ínclito Jaimito Neutrones. Tras sus últimas aventurillas desdobladas y con enemigos jeckyllhideianos, ahora regresa a su hábitat natural: la ferretería galáctica y la lucha contra entes aliens con cara de vinagre. En este caso, unos bicharracos procedentes de Twonkus-3, el cometa que se da un garbeo anual por Retroville para tirarles tiza con tirachinas. Al contrario que les pasaba a los marcianos de «Mars Attacks», estos mendas se excitan con la música a todo trapo, multiplicándose y volviéndose en plan gremlin malo, así que habrá que ir con pies de plomo para no hacerse el flautista de Hamelin. Primer consejo. Tampoco viene mal aprovechar el entorno y cualquiera de los amplísimos mundos a nuestra disposición para ir pillando tuercas y bombillas y fabricar los treinta mini "gizmos", la docena de inventos aseaditos y divertidos, y hasta los cuatro superinventos megahidráulicos con los que les daremos leña a las garrapatas. Y cada día cambian los ítems, así que atentos. Gracias al clásico scroll deslizante y 2D, tendremos mejor perspectiva para derrochar los movimientos algo karatekas de Jimmy, siempre ayudado por el fiel chucho "androide" Goddard. Varios minijuegos disponibles, colorido a tutiplén y los mejores gadgets de la serie garantizan horas de adictividad robótica. Anda que si le pilla el profesor Franz de Copenhague de los inventos del TBO... (ojo que no somos tan viejos, ¿eh?).

UP&DOWN

+ Divertido cual campana de palomitas de maíz. Algunos inventos son fetenes.

− Ni gota de multijugador; argumento algo plano y no muchos niveles.





Compañía: THQ | Género: Aventura | Lanzamiento: Febrero | + 3 años

SSX OUT OF BOUNDS

Ahora que el metro en hora punta parece el Polar Express con el termostato descacharrado, ¿qué mejor momento para darse un festín nevado bien gélido? Y, por si las moscas y para que no nos salpiquen mucho los copos del tamaño de coliflores, con la calentita comodidad de la portátil de Nokia, que suma y sigue en su slalom de calidad y espectacularidad. El último remonte de esta escalada viene con un fichaje de lujo: nada menos que la franquicia más trotona de EA Big, que tantos momentos de esplendor en la nieve nos ha proporcionado. Por supuesto, una conversión de estas características obligaba a hilar bien fino para no defraudar a unos fans especialmente puñeteros que miran cada tirabuzón y "super-uber" con lupa. Y a fe que lo han conseguido. Empezando por el look del juego, centelleante en su forma y suave en su fondo y textura, con unos veinte frames por segundo que garantizan un manejo y una sensación de velocidad alucinantes. Ya metidos en faena "tableada", rompemos el hielo con los cuatro modos de juego disponibles, desde la carrera normal contra la CPU al modo multijugador vía Bluetooth con tres contrincantes, pasando por un curioso modo historia llamado Conquista la montaña, con su miaja exploradora bien trabajada. Lo mejor, cómo no, es la carrera a tumba abierta, en la que podremos elegir a diez macarrillas personajes y liarlos en cuatro eventos según el grado de virtuosismo "piruetil" que logremos. Y como hay once escenarios diversos, las posibilidades de surcar el blanco elemento son unas cuantas. Así, los treinta movimientos circenses a nuestra disposición (14 normales y otros tanto "especiales") harán que la coreografía "on ice" sea brutal. En fin, otro tanto para los fineses jugones.





Marcando territorio

▶ Para evitar la incómoda sensación fotocopiadora, uno de los quebraderos de cabeza de Nokia ha sido no calcar punto por punto los cimientos de la franquicia «SSX», sino darle un aire nuevo con detallitos "de luxe". Por ejemplo, con una banda sonora cañera con cortes exclusivos (esos Vancouver's Swollen Members a todo trapo), así como carreras "a la sombra", listas de récords y materiales descargables como vestuario, accesorios o hasta pistas. Eso sí, las señas corporativas como el medidor o las cámaras siguen inamovibles.

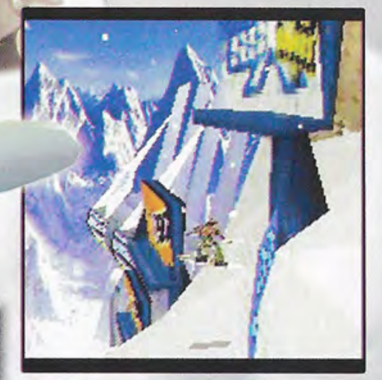


Valoración

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6







Ficha Técnica

Compañía
EA

Género
Deporte

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.n-gage.com/es-ES/games/

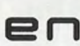


www.elcorteingles.es

RESERVA



GRAN TURISMO® 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

en 



Y ENTRARÁS EN
EL SORTEO
DE UN
TOYOTA PRIUS





El próximo 9 de Marzo por fin podremos disfrutar de GranTurismo®4, la cuarta entrega de la saga más vendida en la historia de Playstation®2 y el que ha sido calificado como el mejor simulador de conducción jamás creado.
700 Coches a elegir, más de 50 Circuitos y 3 Modos de juego diferentes:
Solo en GranTurismo®4

Promoción válida del 14 de Febrero al 8 de Marzo
Bases del concurso depositadas ante notario

PlayStation®2



www.pegi.info



www.elcorteingles.es

PROMOCIONES







209,90 €



2 N-GAGE QD+
VIDEO MMC +
RAYMAN 3



299,95 €

Promoción exclusiva de El Corte Inglés

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

GTA Advance

Primero tienes que activar el modo cheat mientras juegas. Para ello, pulsa A+B+Start. Luego, introduce el código correspondiente al truco que desees:

15.000 $: Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, L, L
Todas las armas: Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, A, A
Blindaje: Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, A, L
Salud: Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, B, B
Bajar nivel de búsqueda: Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, A, R
Subir nivel de búsqueda: Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, R, A
Activar hostilidad de banda: Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, B, R
Nivel de búsqueda al máximo o a cero: Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, R, R

Need for Speed Underground 2 (PS2)

Introduce estos trucos desde la pantalla de título.

1.000 $ en la carrera profesional (*): Izquierda, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Cuadrado, Derecha, L1, R1
200 $ en carrera profesional: Arriba, Arriba, Arriba, Izquierda, R1, R1, R1, Abajo
Todas las pistas de circuito: Abajo, R1, R1, R1, R2, R2, R2, Cuadrado
Vinilo de Burger King (*): Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Arriba, Arriba, Izquierda
Desbloquear Nissan Skyline: Abajo, Abajo, L1, L2, L1, L2, L1, Abajo
Desbloquear Hummer H2 Capone (*): Arriba, Izquierda, Arriba, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda
Desbloquea vinilo de Best Buy (*):Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda

-(*) **Este truco también funciona con GameCube.** Sustituye Cuadrado por X y L1 y R1 por L y R.
-**En Xbox, introduce lo siguiente en el menú de inicio para ganar dinero extra:** Izquierda, Izquierda, Derecha, X, X, Derecha, L, R

Club de Fans

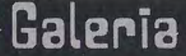
¡Más, quiero más de « Star Wars»!
Alejandro Núñez (Sevilla)

Lego Star Wars

Y con qué fuerza -…que siempre te acompañe- nos lo pides. Ya en este número tienes un completo análisis del estupendo «KOTOR II», posiblemente el mejor juego de rol que se ha hecho nunca para Xbox. Pero más allá del presente de esta legendaria saga, para abril, y en PS2, Xbox, y GBA, vamos a poder jugar las escenas más memorables de los Episodios I,II y III en «Lego Star Wars» . ¿Cómo, la célebre compañía juguetera y la serie cinematográfica más mítica juntas en un videojuego? Lo que oyes, una brillante alianza en la que se conjuga el diseño de los materiales de juego Lego con los inolvidables historias de la precuela galáctica. Los encargados del reto son los chicos de Traveller´s Tales, por encargo de Eidos, y por lo que ya se ha podido olfatear parece que no lo han hecho nada mal. Además de vernos con el sable láser en mano, controlando a Obi Wan Kenobi, Yoda o Anakin Skywalker frente a los más destacados enemigos del lado oscuro, habrá más de 30 personajes manejables; una gran variedad de vehículos, como los cazas Naboo o vehículos aún no desvelados del Episodio III; carreras de pod, modo de juego libre, en el que los personajes desbloqueados pueden ser manejados en escenarios diferentes a los de las películas; "La Fuerza" como medio para manipular entornos y objetos para resolver puzzles; sonidos auténticos de las películas… Espectacularidad made in «Star Wars», pero con diseño geométrico al estilo Lego.



Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com



Galeria

Vaya con Donkey Kong, está que se sale en este número de Megaconsolas, hasta en la Galería se hace con un puesto de honor gracias a Sergio Moral Duque (Valladolid), de 15 años, que se gana el videojuego «Worms Forts Under Siege».



Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).

NUESTROS CINCO FAVORITOS

1 **GoldenEye:Agente Corrupto (PS2)**
James Bond nos cae de maravilla, pero darle réplica en la piel de un agente descarriado, con ese ojo "biomecánico" que Dios le ha dado, es divertidísimo.

2 **Four Swords (GC)**
¿Link multiplicado por 4? ¡Cómo no nos va a gustar! La aventura "zeldaniana" se disfruta a tope en la cúbica y en perfecta conexión con la GBA.

3 **Killzone (PS2)**
A ‹Halo 2› no le puede toser porque es el rey indiscutible, pero en la negra de Sony es de los mejores shooters que podemos disfrutar.

4 **NFS Underground 2 (GBA)**
Con el depósito a rebosar de adrenalina y mil y una formas de maquear el coche, arranca ahora en la GBA con la quinta puesta para flipe de propios y extraños.



5 **Mechassault (Xbox)**
Nuestro vicio por la destrucción masiva es incombustible en sus espectaculares batallas de mechs. Muy recomendable: montar la guerra online.





Retrato Robot

...Eri Kasamoto

1
EDAD: Veinteañera crujiente, aunque le gustaría aparentar más veterania marcial con las gafitas y el peinado principesco.
RANGO: Sargento de segunda clase de las Fuerzas gubernamentales "Escuadrilla Gorriones" de la Agencia de inteligencia. Canela Fina. Eso si, los escotes le sientan mucho mejor que los galones.

2
HABILIDADES: En combate, es un hacha en técnicas de supervivencia y reventando cerraduras. En el cuerpo a cuerpo habría que preguntárselo a sus colegas de la «Escuadrilla Halcones». Y es que el roce guerrero hace el cariño.

3
HOBBIES: Aparte de dejarse aguijonear (en el buen sentido) por la genovesa Fiolina Fermi, su superior gorriona y experta en acupuntura, juega al ratón y al gato con el escurrizo general Morden y, en los ratos libres, domestica a algún crustáceo mutante, que también tiene su corazoncito. Ecológica que es la chica.

4
ARMAS: Sobre todo, blancas. Cuchillos, navajas y demás "facas". Con la artillería pesada halcona se rompe las uñas.
FUTURO: Con su «Metal Slug 3» aún retumbando, en breve repetirá en el recopilatorio «MS 4 y 5», donde también podrá ponerse al día de las escaramuzas de tan histórica saga.

Te lo dice Galibo ...

Me hago mayor

Supongo que tarde o temprano tenía que ocurrirme, pero de algún modo, no esperaba que fuera tan pronto. El otro día estaba yo tan ufano jugando a ‹Halo 2›, cuando de repente noté que me empezaba a sentir mal. Un imperceptible mareo, una tenue sensación de angustia. Seguí jugando sin darle importancia, pero la cosa fue a más y llegó un momento en el que tuve que abandonar el salón e ir a echarme en la cama hasta que se me pasase. ¿Qué diantres me estaba pasando? Entonces me acordé de aquellos folletitos en los que recomiendan hacer descansos de quince minutos por cada hora de juego. ¡Dios mío! ¿Es posible que me estuviera pasando aquello a mí? ¡Pero si yo era capaz de tirarme once horas jugando sin ningún problema! ¿Cómo es posible que ahora me viera reducido a un estado tan lamentable tras dos paupérrimas horas pegado a la consola? Imagino que antes era más joven y tenía mayor tolerancia a las radiaciones de la pantalla, pero es evidente que ya no estoy para esos excesos. Lo confieso aquí, bajo seudónimo, para no ser el objeto de burla de mis amigos, que sin duda me despreciarían por mi debilidad. ¿Dónde han quedado los tiempos de "dormir es para débiles"? Ay, me temo que mi época dorada de excesos ya pasó. Habrá que ir cediendo el vicio a las nuevas generaciones.



Foro abierto

¿Me podéis explicar eso de «Pictochat», que se dice viene con Nintendo DS?
María Ángeles Santomé (La Coruña)

Pues efectivamente vendrá integrado en la nueva consola Nintendo DS y se trata de un programa a través del cual podremos chatear y dibujar al mismo tiempo. Así, además de soltar una florida parrafada, podremos dar rienda suelta a nuestra vena gráfica más divertida o, por qué no, más romántica, que por pornernos... La conexión wireless se puede establecer hasta con 16 amigos en una misma sala.

Me compré estas Navidades la cámara Eye Toy y estoy flipando en colores. ¿Qué más juegos me recomendáis?
Ana Sanz (Madrid)

Para toda la familia está muy bien «Sega Superstars», donde puedes luchar contra Akira de «KOF» o aniquilar zombies de «House of the Dead». Tampoco está nada mal inmortalizar tu careto gracias a la cámara y ponerla en el cuerpo de un delantero, en «Esto es fútbol 2005». Y toma nota de «Monkey Mania» que llegará pronto con divertidos minijuegos y la posibilidad de competir simultáneamente en pantalla hasta 4 jugadores.

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda.
28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com

Juegos en la red

En un principio se pensó que el juego online en consolas era una excentricidad, que para eso ya estaba el PC y que jamás triunfaría. Sin embargo, hoy en día los juegos en red son una palpable realidad que ya nadie puede negar.

Poner en marcha un modo de juego online efectivo no es nada fácil cuando no se trata de un título de pegar tiros en primera persona. Un buen ejemplo sería «Rise of the Kasai», cuyo modo cooperativo en red se ha cancelado debido a las dificultades técnicas que presentaba.



El juego multijugador masivo de más éxito en consola es sin duda «Final Fantasy XI». Al igual que en títulos similares de PC, ya se están preparando packs de ampliación que permitirán a sus jugadores explorar más mundo.



«Forza Motorsport» es la gran apuesta de Microsoft en Xbox para plantar cara al «Gran Turismo 4» de PS2. Además de cientos de coches y opciones de personalización, «Forza» permitirá a los jugadores de todo el mundo intercambiar coches y competir online con sus vehículos modificados.

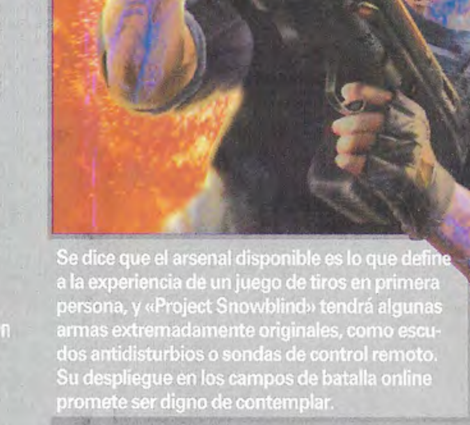
La primera consola que intentó abordar el tema de los juegos en red con cierta seriedad fue Dreamcast, de Sega. Aunque es verdad que en Japón llegó a jugarse a ciertos títulos en línea, en el resto del mundo la experiencia no terminó de despegar y acabó estrellándose prematuramente junto al resto de la consola. Sin embargo, la lucha por la conquista de las aguas online no había hecho más que comenzar. Pronto, Microsoft y su servicio Xbox Live se erigieron en paladines del juego online, y aún hoy le llevan la delantera a Sony en este terreno. Sony, por su parte, ha adoptado una postura más abierta, menos organizada y "a la buena de Dios" para su modelo de juego online, lo cual es más económico, pero también un tanto más anárquico e inconveniente. En esta carrera se ha quedado descolgada Nintendo, que se reserva para la próxima generación, optando por promocionar en su lugar un difuso concepto de conectividad que muy pocos juegos han sabido aprovechar.

El presente...

¿Y dónde nos deja eso todo esto ahora? Pues con los juegos, naturalmente. «HALO» y su secuela, «HALO 2», se han convertido en los títulos más frecuentados por la comunidad de Xbox Live. «SOCOM» y «SOCOM 2» serían su equivalente en PS2, donde también han cosechado una nutrida legión de seguidores. «Final Fantasy XI» es otro de los grandes éxitos online, pero el requisito de comprar un disco duro independiente de la consola ha supuesto un serio handicap a su expansión. Tras estos buques insignia, nos encontramos con juegos que están rompiendo brecha explorando conceptos más innovadores. Tal es el caso de «Splinter Cell: Pandora Tomorrow» y su revolucionaria mecánica de espías y mercenarios (en «Chaos Theory», la tercera entrega de la saga, se explorará el juego cooperativo), o «Ratchet and clank 3», que aporta el arsenal más disparatado que se haya visto en un juego de tiros, amén de una acción absolutamente frenética. «Resident Evil Outbreak» también prometía mucho, pero se pegó un tiro en el pie al eliminar su componente online para su lanzamiento en España. Cabe esperar que con la segunda parte no cometerán esa torpeza.

... y el futuro

En cuanto al futuro, las cosas pintan muy prometedoras. El género de la lucha ya se está desmarcando con juegos muy majos en territorio online (como «Mortal Kombat: Deception») y promete proseguir con títulos punteros como «Dead or Alive: Ultimate». Otro buen ejemplo del impacto del juego online lo tenemos en «Doom 3» para Xbox, que además de los consabidos combates mortales, permitirá a dos jugadores enfrentarse cooperativamente a los monstruos. Los juegos de coches también se están extendiendo por la red, y «Midnight Club 3» y «Forza Motorsport» se perfilan como los más serios contendientes. Con todo, los títulos más populares seguirán siendo los de tiros, como «Project Snowblind» y «Mech Assault 2», que son los que mejor representan la brutal competitividad que supone esta fascinante modalidad de juego.



Se dice que el arsenal disponible es lo que define a la experiencia de un juego de tiros en primera persona, y «Project Snowblind» tendrá algunas armas extremadamente originales, como escudos antidisturbios o sondas de control remoto. Su despliegue en los campos de batalla online promete ser digno de contemplar.

Tanto «Halo» como «Halo 2» cuentan con una virtud de la que pocos juegos pueden presumir, y es que tanto su modo individual como multijugador son igualmente apasionantes. Con una de las comunidades más activas de la red, la organización de clanes está a la orden del día.





«Splinter Cell: Pandora Tomorrow» ha sido el primer juego en implementar con acierto el concepto del sigilo en las partidas online. Los jugadores se distribuyen en dos equipos de dos, mercenarios y espías, y cada uno está dotado de armas, objetivos y recursos muy diferentes.

IMÁGENES

1. Comprueba que tu móvil es compatible
2. Envía un sms al 7372 con la clave COLOR46 (espacio) y el código de la imágen

EJ.: COLOR46 35492



ESTÁTICAS











35492 · 37177 · 37545 · 36981 · 37172 · 35424 · 35423 · 35438 · 36457 · 37030 · 36491 · 41411 · 37171













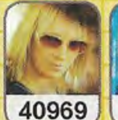

41493 · 35493 · 35502 · 36155 · 35497 · 35985 · 36923 · 36285 · 36455 · 37014 · 35484 · 35530 · 36330 · 37131 · 35538
















35499 · 36170 · 35485 · 36458 · 36463 · 37132 · 36158 · 36897 · 35535 · 40969 · 35540 · 39088 · 39089 · 39095 · 39093

ANIMADAS





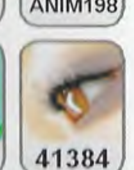
37291 · 37271 · ANIM185 · 37272

ANIM204 · ANIM203 · ANIM202 · 37523






ANIM184 · ANIM187 · ANIM197 · ANIM198



ANIM116 · ANIM201 · 37382 · 41384








Animadas: 37401 · 37412 · 37411 · 37399 · 37434 · 37433

Estáticas: 35945 · 35818 · 36912

Envía P023 codigo al 7372

Polifónicas:

80189	Titanic V2 Film
82642	Fallin´
84247	Feel
84964	Escucha atento
85033	Nada valgo sin tu amor
84993	Precisamente ahora
84684	Me derrumbo

ANIMADAS





42092 · 40352 · 41806 · 40062

ANIM186 · 41999 · 37242 · ANIM193






39931 · 42025 · ANIM194 · 37615

42026 · 39039 · ANIM192 · 41807

POLIFÓNICAS

1. Comprueba que tu móvil es compatible
2. Envía un sms al 7372 con la clave P023 (espacio) y el código
3. También pide tu tono por teléfono al 806 416 947

EJ. SMS: P023 85069

TOP

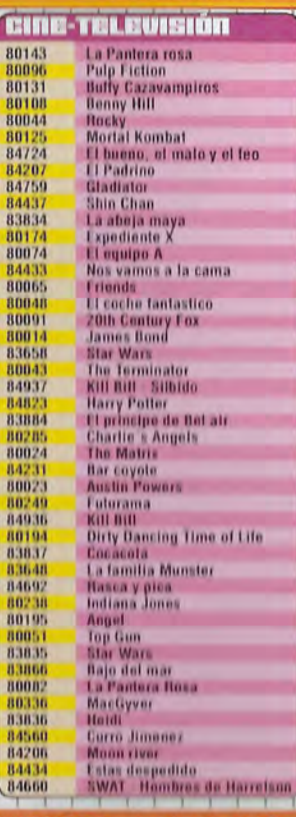
85069	Antes muerta que sencilla
85103	Baila morena
85121	Bootsy bootsy boom
85033	Nada valgo sin tu amor
85090	Tu no tienes alma
85089	Llevo tu voz
85119	Búscate un hombre q t quiera
84942	Con la luna llena
85085	Por qué no somos amigos
85086	Sopa fría

NOVEDADES

85150	La Gata
85149	Let me show you
85148	Quiero ser tu sueño
85147	Fin de semana
85146	Una tarde de sol
85145	Pobre diabla
85144	Esas cartitas
85143	Algo más
85142	Baby it's you
85141	Get down on it

CINE-TELEVISIÓN

80195	Angel
80051	Top Gun
83835	Star Wars
83866	Bajo del mar
80082	La Pantera Rosa
80336	MacGyver
83836	Heidi
84560	Curro Jimenez
84206	Moon river
84434	Estas despedido
84660	SWAT - Hombres de Harrelson
84066	Psicosis
84696	7 vidas
80498	El fantasma de la opera
82054	Ain´t no mountain high enough
84695	Shrek
84268	Embrujadas
83838	Negrito del Colacao



CINE-TELEVISIÓN

80143	La Pantera rosa
80096	Pulp Fiction
80131	Buffy Cazavampiros
80108	Benny Hill
80044	Rocky
80125	Mortal Kombat
84724	El bueno, el malo y el feo
84207	El Padrino
84759	Gladiator
84437	Shin Chan
83834	La abeja maya
80174	Expediente X
80074	El equipo A
84433	Nos vamos a la cama
80065	Friends
80048	El coche fantastico
80091	20th Century Fox
80014	James Bond
83658	Star Wars
80043	The Terminator
84937	Kill Bill - Silbido
84823	Harry Potter
83884	El principe de Bel air
80285	Charlie´s Angels
80024	The Matrix
84231	Bar coyote
80023	Austin Powers
80249	Futurama
84936	Kill Bill
80194	Dirty Dancing Time of Life
83837	Cocacola
83648	La familia Munster
84692	Rasca y pica
80238	Indiana Jones
80195	Angel
80051	Top Gun
83835	Star Wars
83866	Bajo del mar
80082	La Pantera Rosa
80336	MacGyver
83836	Heidi
84560	Curro Jimenez
84206	Moon river
84434	Estas despedido
84660	SWAT - Hombres de Harrelson



POP-ROCK

84943	Accidentally-Shrek2
84953	Angel
84959	Amerika
84961	Lose my breath
84960	Wishing on a star
84958	Magalenha
84957	Hopelessly devoted to you
84963	Leaving New york
84962	She will be loved
84964	Escucha atento
84951	Radio
84949	California
84938	Say hello wave goodbye
84944	Universal prayer
84935	Dry your eyes
84934	Satellite of love
84933	Mein teil
84931	Flap your wings
84929	Stupidisco
84928	Thunderbirds
84927	Girls
84926	Despre tine
84925	First of the gang to die
84924	How come
84923	Happy ending
84922	Sick and tired
84890	All together now 2004
84886	Ding dong song
84891	Laura
84885	Sunny
84879	Man for all seasons
84878	Road trippin
84877	Rape me
84876	Lithium
84875	Lady Marmalade
84874	Breaking the girl
84873	About a girl
84553	Hey mama
84204	In the shadows
83867	In the army now
83662	Crazy in love
83584	Bring me to life
80726	No woman no cry
80293	Its my life

VIDEOJUEGOS

83697	1942
83727	Commando High Score
83728	Crono Trigger - Cronos Theme
83735	Dark Stalkers 3
83740	Die Hard Trilogy
83741	Donkey Kong Country
83746	Dr Mario - Chill Theme
83737	Dragon Ball Z
83739	Final Fantasy
83748	Final Fight
83707	Gran TurismoWinner
83738	Metal Gear - Solid
83732	Mortal Kombat
83761	Pac Land
83762	Pac Man Remix
83692	Paperboy
83690	Pengo
83758	Puzzle Bobble ska Remix
83708	Resident Evil 1st Floor
83691	Rodland
83713	Sim City
83757	Sonic The Hedgehog - Chemical zone
83725	Space Harrier High Score
83760	Space Harrier Stage 2
83759	Space Harrier Title
83724	Spy Hunter
83723	Spy vs. Spy
83714	Street Fighter
83722	Street Surfer
83711	Super Mario 1
83712	Super Mario 2
83750	Super Mario Brothers - Main Theme
83719	Super Mario World - Castle Theme
83721	Super Monkey Ball
83715	Syphoon Filter
83752	Tetris Music 1
83753	Tetris Music 2
80084	Time to fight Mortal Kombat
83709	Tomb Raider
83716	Tomb Raider 3
83718	Ultima-Exodus
83717	Uridium
83706	Worms
83705	Zelda Intro
83704	Zorro

ESPAÑOLAS

84826	Dale don dale
82652	Fiesta Pagana
84997	Valio la pena
84428	Asturias
82935	Noches de bohemia
84760	Obsesion
84993	Precisamente ahora
85031	No soy un Bastritboy
84942	Con la luna llena
84920	Pastillas de freno
84904	Hablando en plata
85033	Nada valgo sin tu amor
84642	Angel malherido
83849	Molinos de viento
84919	Una foto en blanco y negro
85021	Al carajo
84267	Buleria
84216	La costa del silencio
82380	Dame Veneno
84791	La rueca
84918	Camina y ven
82886	Ni más, ni menos
82247	Cannabis
82364	Chiquilla
84996	Ella
84744	Malo
84090	Tengo
83796	La madre de Jose
84734	Insoportable
84426	Abre tu mente
84520	Oye el boom
84731	La vida al reves
83856	20 de enero
82740	Maldito Duende
84532	Ya nada volvera a ser como antes
83599	Papi chulo
84432	Fuente de energia
85032	Estoy hecho de pedacitos de ti
54407	Tengo
54391	Son de amores
54210	Fiesta pagana
54326	Sambame
54404	Caprichosa
54133	Sufre mamon